免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶 Aogu 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.306

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年9月30日

页数：124页

中秋节献礼，祝大家中秋快乐！

Tot.306

《生化6》香港发布会火速直击！ 小林裕幸UCG独家专访

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



– 焦点 –

GAMESCOM 2012
科隆游戏展
全方位详细报道
记忆猎人｜潜龙谍影崛起 复仇
刺客信条III｜古墓丽影
Beyond Two Souls｜杀戮地带 雇佣兵
孤岛惊魂3｜鬼泣DMC
COD 黑暗行动 解密｜死侍
死亡空间3

研究中心
女神异闻录4 午夜竞技场
无间龙头

人生赢家
千里之行 始于足下
旅日电视女主播段文凝访谈

前线狙击
苍翼默示录 刻之幻影
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗
第2次超级机器人大战 原创世纪
神鬼寓言 旅程/极品飞车 新·最高通缉
无尽传说2/终极军团

特快专递
尘埃 乐土传说

攻略透解
黑暗血统II
变形金刚 赛博坦的陨落

特别企划
DC vs. Marvel
美漫双雄的巅峰对决史

2012.9B
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

Gamehalo COD 现代战争3 最新DLC关卡火爆演示

游戏试玩 尘埃 乐土传说 暴风试玩｜特别收录 行尸走肉 第二章精华剪辑影像
新作影像 记忆猎人｜雨｜光环4｜潜龙谍影崛起 复仇｜战神 超凡｜小小大星球PSV

本期赠品

Gamehalo DVD+ 生化危机6 精美海报





北通 潘多拉

BETOP VIBRATION GAMEPAD

BTP-2272 PC/PS3/模拟XBOX360手柄

1. 双振动逼真模拟
2. 完全支持PS3全系列主机
3. PC平台双模式（PC/XBOX360）
4. 360经典外形架构
5. 具备TURBO连击设定功能

大区/市	店名	地址	联系电话
华东	宁波海曙悦动计算机有限公司	浙江宁波海曙区 药行街 灵桥广场5楼C25	0574-27863385
	徐州赛亚电玩数码	徐州市鼓楼区淮海东路143号金鹰通讯电子商场222号（海关大楼对面）	0516-82580885
华南/广州	广州东凯计算机有限公司	广州市天河路598号百脑汇四楼4G57	020-62683554
淘宝网店	宁波悦动数码专营店	http://yuedsm.tmall.com/	0574-27863385
	徐州优美数码专营店	http://ymshuma.tmall.com/	0516-82580885
	广州宝鸣数码专营店	http://baomingsm.tmall.com/	0757-82255806
	重庆鹏图数码专营店	http://pengtusm.tmall.com/	023-86127670
	北通旗舰店	http://betop.tmall.com/	0571-85827372

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



科隆游戏展特别报道

皆大欢喜 P8
——2012年科隆游戏展小记

科隆游戏展新作报道

刺客信条Ⅲ	14
古墓丽影	15
Beyond Two Souls	16
记忆猎人	17
潜龙谍影崛起 复仇	17
鬼泣 DMC	18
杀戮地带 雇佣兵	18
死侍	19
孤岛惊魂 3	19
死亡空间 3	20
COD 黑暗行动 解密	20



总第306期 9B

COVER STAFF
封面用图：《黑暗血统Ⅱ》
封面设计：一刀

©2012 THQ

游戏情报站——3
前线狙击——21
焦点——38
黄金眼——40
排行榜——42
新作短波——44
PS电玩大本营——47

游戏情报站要闻

《GTAV》大批截图公开，年内上市无望	3
SCE 利物浦工作室关闭，两款 PS4 新作搁浅	4
GamesCom2012 观众数突破 27.5 万人次	5
任天堂直面会再出击，3DS 霸气阵容亮相	6

前线狙击

神鬼寓言 旅程	21
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	22
无尽传说 2	24
第 2 次超级机器人大战 原创世纪	29
苍翼默示录 刻之幻影	30
极品飞车 新・最高通缉	34
终极军团	36

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



实用技术 GUIDE & FAQ





特快专递——48
攻略透解——50
研究中心——73
游戏进行时——87
3DS应援团——88
VITA命——90

特快专递

尘埃 乐土传说 48

攻略透解

黑暗血统Ⅱ 50
变形金刚 赛博坦的陨落 64

研究中心

女神异闻录 4 午夜竞技场 73
无间龙头 80

读编交流 EDITOR



天下聚会——109
读编往来——110
小编寄语——116
发售表——118
游风艺苑——120



游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划——92
自由谈——98
人生赢家——100
风林火山VS——103
多边共享——104

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

FIFA 13 光盘
跨界计划 44
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 光盘
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
职业进化足球 2013 光盘
终极军团 36

PS3

007 传奇 46 光盘
Beyond Two Souls 16
COD 现代战争 3 光盘
DYAD 41
FIFA 13 光盘
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 22
乔乔的奇妙冒险 高清版 41
爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士 41
边境之地 2 光盘
变形金刚 赛博坦的陨落 40 64
苍翼默示录 刻之幻影 30
刺客信条Ⅲ 14
第 2 次超级机器人大战 原创世纪 29 光盘
反恐精英 全球攻势 41
敢死队 2 41
孤岛惊魂 3 19
孤岛危机 3 光盘
古墓丽影 15
鬼泣 DMC 18
行尸走肉 光盘
黑暗血统Ⅱ 40 50
极品飞车 新・最高通缉 34
记忆猎人 17 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 73
潜龙谍影崛起 复仇 17 光盘
杀手 47 赦免 光盘
失落的星球 3 光盘
时间与永远 44
死或生 5 45
死侍 19
死亡空间 3 20
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
铁拳 TT2 光盘
无间龙头 80
无尽传说 2 24 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
星球大战 1313 光盘
雨 光盘
战地双雄 魔鬼联盟 46
战神 超凡 光盘
职业进化足球 2013 光盘
终极军团 36
桌面坦克大战 41

PSP

无双大蛇 2 特别版 87
职业进化足球 2013 光盘

PSV

COD 黑暗行动 解密 20
FIFA 13 光盘
奥伽旋律 40
刺客信条Ⅲ 解放 光盘
女神异闻录 Persona 4 黄金中文版 41
杀戮地带 雇佣兵 18 光盘
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
小小大星球 PSV 光盘

Wii U

疯兔乐园 光盘
雷曼 传奇 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘

Wii

FIFA 13 光盘
职业进化足球 2013 光盘

X360

007 传奇 46 光盘
COD 现代战争 3 光盘
FIFA 13 光盘
乔乔奇妙的冒险 高清版 41
边境之地 2 光盘
变形金刚 赛博坦的陨落 40 64
尘埃 乐土传说 48 光盘
刺客信条Ⅲ 14
反恐精英 全球攻势 41
敢死队 2 41
孤岛惊魂 3 19
孤岛危机 3 光盘
古墓丽影 15
光环 4 光盘
鬼泣 DMC 18
行尸走肉 光盘
黑暗血统Ⅱ 40 50
极品飞车 新・最高通缉 34
记忆猎人 17 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 73
潜龙谍影崛起 复仇 17 光盘
杀手 47 赦免 光盘
神鬼寓言 旅程 21
失落的星球 3 光盘
死或生 5 45
死侍 19
死亡空间 3 20
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
铁拳 TT2 光盘
无间龙头 80
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
星球大战 1313 光盘
战地双雄 魔鬼联盟 46
职业进化足球 2013 光盘

Gamehalo



本期光盘精选内容





游戏试玩
绝命行动
COD 现代战争3
最新DLC演示
尘埃 乐土传说
暴风试玩

特别收录
才出狼穴，又入虎口
行尸走肉
第二章精华剪辑

新作影像集锦
第2次超级机器人大战 原创世纪
无尽传说2
鬼泣DMC
杀戮地带 雇佣兵
雨
记忆猎人
007 传奇
刺客信条Ⅲ 解放
边境之地2
孤岛危机3
FIFA 13
战神 超凡
光环4
杀手47 赦免
邪恶联盟 凡尘之神
失落的星球3
潜龙谍影崛起 复仇
职业进化足球2013
疯兔乐园
雷曼 传奇
索尼克全明星赛车 变形出发
星球大战 1313
铁拳TT2
小小大星球PSV

电影前线
爆头/背水一战/被窃之物
七个变态

ENDING SONG
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 OP

本期光盘特别附赠

UCG305游风艺苑作品+游戏姬陈柔希最新专辑《Love Letter》欣赏

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/pqXh_jEWcxl/
密码:7NQAD55S5M







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 黑暗血统Ⅱ　THQ ②　动作 ③
④ 多机种　Darksiders Ⅱ ⑤　⑥ 美版
2012年8月14日 ⑦　1人 ⑧　59.99美元 ⑨
对应机种为PS3和X360 ⑩　⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
　　　　　宋　恺

编　　委：冯　健
　　　　　王锐愚
　　　　　衣山川
　　　　　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年9月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

08.17 据传两家私募股权基金巨头正在与EA展开初步收购谈判，可能会以每股20美元将EA收购。

08.18 云游戏领域开拓者OnLive公司宣告破产，其剩余资产被某神秘投资者收购。

08.22 SCE宣布关闭开发了《反重力赛车》系列”的利物浦工作室，此前该工作室正在开发两款PS4首发游戏。

08.22 美国任天堂官方杂志、曾有数百万发行量的《Nintendo Power》宣布停刊。

08.22 美国微软宣布Kinect售价即日起从150美元下调至110美元。

08.28 继上田文人之后，Team ICO的另一名核心人物海道贤仁宣告离职，《最后的守护者》令人担忧。

08.29 任天堂召开Nintendo Direct网络发布会，公布3DS大量新作情报。

《GTAV》大批截图公开，年内上市无望

自从今年初公布以来，《GTAV》让无数玩家为之魂牵梦萦。然而除了那段预告片之外，Rockstar再也没有发布它的任何其他消息。今年E3展，《GTAV》的缺席让人大失所望。为了安抚玩家，最近一段时间Rockstar接连发布了《GTAV》的一些新截图，每张新截图发布，都会引来无数玩家与媒体的猜测与分析。

近日Rockstar在官方网站上分两次发布了多张截图。首先是关于本作中业余运动的截图，可以看到滑翔伞、网球、踩单车等运动。此前在《GTA圣安德里亚斯》里已经出现了不少的业余运动，而在本作中将会全面强化。比如在网球运动中，单看截图还以为是一款专业的网球游戏，这也是在本作中首次登场的运动。而滑翔伞在《GTAIV》的DLC《风流托尼之歌》里已经出现，但是本作因为有广阔的野外场景，因此将会更有专业极限运动游戏的感觉。看来光是本作中的业余运动部分，就够玩家玩上一阵子的了。

接着Rockstar官网上发布了又一批与各种载具有关的截图，可以看到直升飞机、跑车、复翼飞机等，这些截图中也可以看到场景特点、警匪追逐、枪战等场面。Rockstar表示将在几周后公布本作的详情。

玩家们最关心的还是本作何时发售。著名业界分析家Michael Pachter曾预言本作将于2012年内发售，但目前看来已经不可能，更多分析家相信本作的发售时间是2013年3月。Eurogamer网站最近的报道说本作的发售时间是2012年11月23日，但是很快有零售业者指出《GTAV》绝对不可能这么早发售，这位匿名人士信誓旦旦地说：“我敢赌上我的老婆、我的房子还有你的命，它绝不可能在今年发售！”



作为一个开放世界动作游戏的制作人，《寂静岭》这样的游戏有着令人羡慕的吸引力，希望有人用FOX引擎来制作。



小岛秀夫表示希望能有人用FOX引擎制作《寂静岭》新作，他相信这种以室内环境为主、敌人数量不多、动作也不快的游戏做起来容易得多，可以将画面细节做得更出色。

业界声音

云游戏先锋OnLive宣告破产

8月18日，云游戏服务探索者OnLive公司宣布其已经被收购，今后将会以“新公司”的身分继续运作，其网络服务不会受影响。而原公司的大部分职员将会在新公司里继续留任，OnLive还表示会招聘更多员工，而正在进行中的产品与服务计划也将照常推进。



OnLive并未透露其买家身分，有媒体报道买家可能并非某个公司，而是个人投资者。

在OnLive资产被收购的同时，其原公司已经向加州申请破产，部分资产将被变卖以偿付贷款。据美国Joystiq网站报道，在过去几个月的时间里，OnLive公司收到了多家公司的收购请求，其中包括惠普公司。但是OnLive创始人Steve Perlman开价高达10亿美元。知情人士说：“Steve听说Gaikai被索尼收购后非常兴奋，因为这相当于认可了我们正在做的事。”而且当时OnLive申请的流媒体游戏专利刚刚获得美国商标专利局的通过。该知情人士还说，Steve打算用其已经获得的专利随时控告对手侵权，因为“他不想让某些2B公司抢了风头”。

虽然OnLive表示大部分员工将会保留原职，但是也有报道称将会有超过50%的大裁员，只有一些管理层与核心人员被保留下来。另据《圣何塞水银新闻》报道，因为用户数量太少，OnLive一直处于亏本运营状态，在其申请破产之前，已经欠下3000～4000万美元的债务。事实上，为保持OnLive的云游戏服务顺利运作，需要动用8000多台服务器，而目前OnLive的平均同时在线用户只有1600人左右。

INFO

新闻短波

Square Enix 次世代研讨会



Square Enix 宣布将于 11 月 23 至 24 日在东京举办“Open Conference 2012”，这次会议主要面向游戏开发商，将围绕其次世代引擎 Luminous。在今年 E3 展期间公布的 DEMO“Agni's Philosophy”届时也将进行演示，并讲解其开发秘话。

Kinect 大降价

8 月 22 日，美国微软宣布从即日起 Kinect 的售价从 150 美元下调至 110 美元，其他地区的永久性降价也将旋即展开。

PS4 支持 4K 解析度

据电子产品网站 BGR 报道，根据匿名内部人士透露，索尼正准备将 PS4 的游戏解析度标准定为 4K 级，也就是 4096×3112 的解析度。据称索尼对于推进 4K 解析度有着庞大的全盘计划，对应的电视机和蓝光播放器也在同时筹备中。

《大众高尔夫 6》登陆 PS3

SCE 宣布，PSV 首发游戏之一的《大众高尔夫 6》将于 11 月 22 日推出 PS3 版。本作将全面提升到 1080p 解析度，并对应 Move 体感控制。此外 PS3 版还增加了两种新模式，难度也有所调整，PS3 与 PSV 版可通过 Cross Play 功能进行跨平台对战。



主机大战电影化?

索尼电影公司最近注册了 18 个与“主机大战电影（Console War movie）”有关的域名。发现这些域名的 Fusible 网站认为这可能与 PS4 的广告宣传有关，但是注册域名的是索尼电影而不是 SCE，莫非索尼电影已经将主机大战变成了新电影的题材?

Wii U 版《黑暗行动 2》开发中

最近在 Activision 某游戏测试员的简历中赫然出现了 Wii U 版《COD 黑暗行动 2》的名字，其资料显示，该作的测试工作从今年 5 月就已经开始。此前有传闻说，任天堂之所以开发 Wii U 专业手柄，就是为了说服 Activision 为 Wii U 开发《COD》。

《链锯甜心》热销

近日召开的“《链锯甜心》夏季感谢祭”活动中，蚱蜢工作室透露《链锯甜心》出货量已经超过 70 万套，是其有史以来出货量最高的游戏。

SCE利物浦工作室关闭，两款PS4新作搁浅

SCE 日前宣布，经过谨慎评估之后，决定将关闭其利物浦工作室。SCE 利物浦工作室的前身是创立于 1983 年的 Psygnosis 公司，1993 年被索尼收购，成为其进军欧陆的一个桥头堡。每一部 PS 新主机在欧洲发售，都离不开 SCE 利物浦工作室的作品，其主要代表作是“《反重力赛车》系列”。

据知情人士透露，在 SCE 利物浦工作室被关闭之前，一直在为 PS4 开发两款首发游戏，一款是《反重力赛车》的新作，还有一款是类似于《分裂细胞》的潜入类游戏。其中《反重力赛车》新作其实开发了一段相当长的时间，大约是一年到一年半左右。而类似于《分裂细胞》的新作在策划之初原本是一款黑帮题材的游戏，使用了与《黑色洛城》相似的表情捕捉技术，但是更加先进。

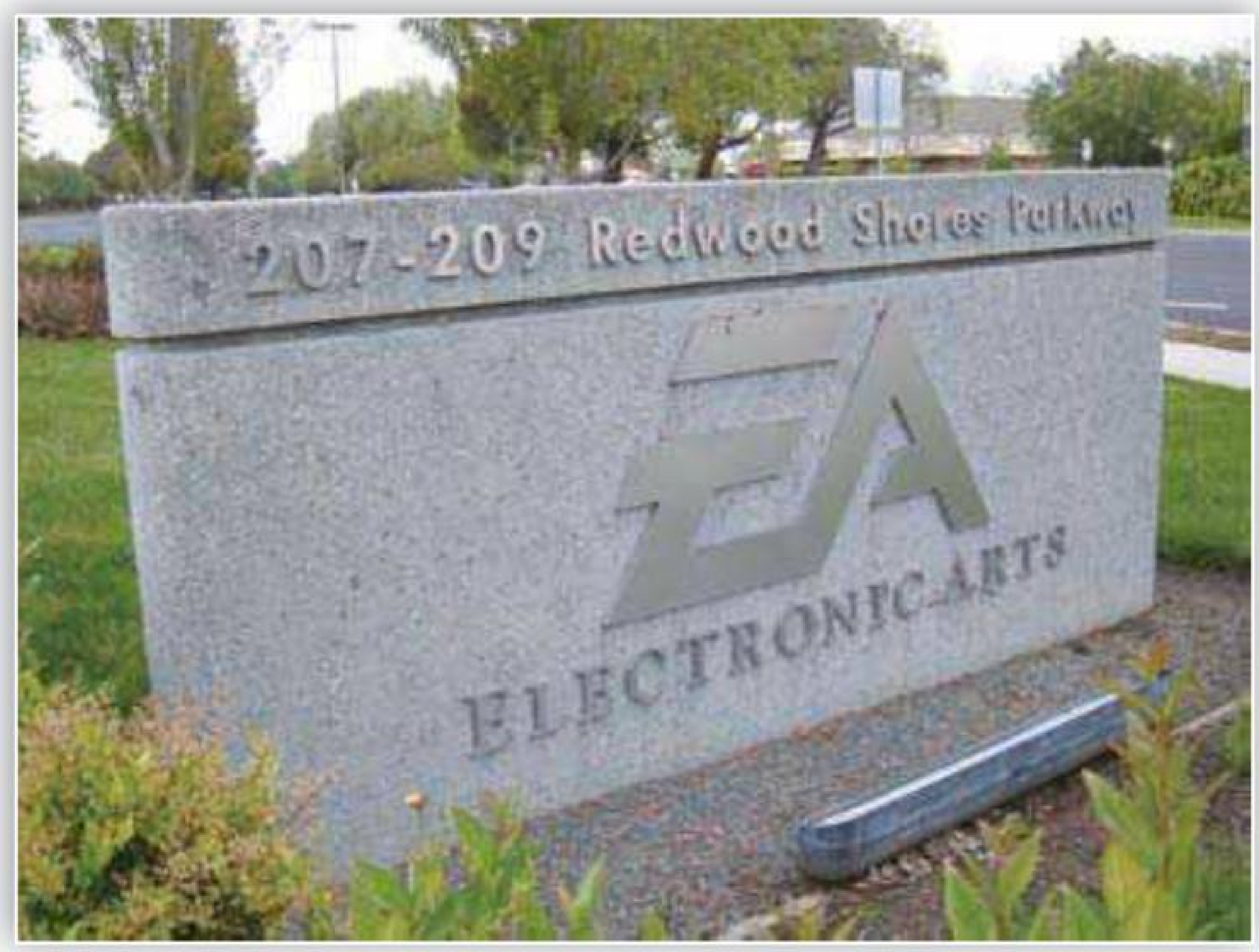


市场萧条，EA可能被收购?

曾经的全球最大游戏发行商、雄霸业界多年的 EA，或许也将面临被收购的命运。继 Activision Blizzard 可能会被收购的传闻之后，最近有传闻称 EA 可能会被收购。据传，私募股权基金巨头 KKR 和 Providence Equity Partners 正在与 EA 展开初步收购谈判，后者也是 Bethesda Softworks 的大股东之一。

由于近年来的股价持续下跌，目前 EA 的市值已经降到了 40 亿美元。由于市值太低，EA 已经在回购股票，使其股价回升至 13 美元。据传如果 EA 被收购，其收购价格应该是每股 20 美元以上。

目前美国游戏市场的萧条势态正在持续，7 月份的销售额比去年同期降低了 20%，各大发行商亏损加剧，于是苦战中的 EA、AB 等都萌生了将自己甩卖的念头。不过 EA Label 总裁 Frank Gibeau 表示看好游戏业的未来，他表示自己已经看到了 PS4 和 X720，相信新主机会改变市场。他说：“十年前，我们的行业大概有 2 亿消费者，而现在有 10 亿人玩游戏，接下来我们的目标是 20 亿。”今年 EA 将投入 8000 万美元开发次世代游戏。



任天堂官方杂志停刊



创刊于 1988 年的美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》近日终于走到了生命的终点。任天堂最近确认，由其授权 Future 出版社出版发行的《Nintendo Power》已经停刊。在 90 年代巅峰时期，《Nintendo Power》曾有数百万本的单期发行量，但是随着互联网的兴起，以及任天堂本身在核心玩家中的影响力降低，《Nintendo Power》的发行量不断降低，如今终于无力支撑。

《现代战争4》泄密?

最近有知情人士称，《COD 现代战争》的新作将由 Neversoft 公司开发。作为 Activision 下属工作室，Neversoft 过去一直是负责“《托尼滑板》系列”。但是今年 7 月，Neversoft 发布了招聘射击游戏开发人员的启事。据传在《现代战争 4》里将会有降落伞的高跳低开、有冰下的关卡、有隐身斗篷等。



《鬼武者》将重生?

知名游戏博客站 Kotaku 报道，《失落的星球 3》开发商 Spark Unlimited 正在开发某名作的重生之作。该作将会是“某第三人称视点动作 / 恐怖游戏系列的全新形态”，将使用“虚幻引擎 3”打造，其类型是“动作 / 砍杀”类，将会有多人模式。正当人们纷纷猜测《鬼武者》将会重生之时，Capcom 出面表示他们与本作无关。所以 Spark Unlimited 的这款动作砍杀类游戏看来是来自其他厂商的经典重生之作。

中裕司开发PSP《数码宝贝大冒险》

为庆祝《数码宝贝》诞生 15 周年，NBGI 目前正展开与之相关的多项企划，作为其中第三弹的将会是一款预订于 2013 年发售的《数码宝贝大冒险》。本作是根据系列初代电视动画版改编的角色扮演游戏。

1999 年于日本首播的《数码宝贝》电视动画版，以携带式电子宠物为题材创作，获得强烈反响。这次在 PSP 上推出的 RPG 新作，就是以认知度最高的此动画系列为基础，并重现当年动画原作的氛围，经典场景感动重现。负责本作开发的是 Prope 工作室，其创始人正是“索尼克之父”中裕司，这也是该公司首次从事授权游戏的开发。







GamesCom2012观众数突破27.5万人次

虽然今年多家大厂缺席德国科隆游戏展，但这并不影响欧洲玩家们的热情。近日 GamesCom 主办方发布了新闻稿，宣布本届展会共吸引观众 27.5 万人次，远远超过 TGS。明年的 GamesCom 已经确定将于 8 月 21 ~ 25 日期间举办。

今年的 GamesCom 共 600 多家参展商，展场面积超过 14 万平方米，比去年增加 15%。在 27.5 万观众中，业内人员占 2.45 万，比去年增加 14%，另外还有 5300 多名记者，来自 54 个国家。观众来自 83 个国家，而去年只有 71 个。这表明科隆游戏展的国际影响力正在提高。这次展会也为整个科隆市创造了可观的经济效益，在会场附近的 13 场音乐演出共吸引 12 万人次的观众。



Team ICO再失猛将

继上田文人等核心人员相继离去，Team ICO 又痛失一名猛将。在《ICO》、《汪达与巨像》的开发过程中重要性仅次于上田文人的海道贤仁，日前通过推特确认其已经离职，他表示自己正在休假，将来如何打算还未确定。随着海道贤仁的离去，《最后的守护者》的命运更加令人担忧。



■上田文人（右）与海道贤仁（左）

如今最美妙的是，整个世界都在变为玩家。



Lionhead 创始人 Peter Molyneux 最近在一次业界会议中表示，游戏正在成为一种全民娱乐方式。他还透露之所以离开微软，是因为他只想同一时间做一款游戏，而在微软不得不同时负责多款游戏。

业界声音

黑岛复活?

美式 RPG 历史上的名门——黑岛工作室，将有望重生。Interplay 公司目前正在积极筹备黑岛的重出江湖，经过改造的黑岛官网已经开张，并打出“黑岛归来”的口号，表示黑岛的目标永远是打造世界最佳 RPG。不过当年黑岛的主力开发者们都表示不会回归黑岛，当年的核心团队如今已是黑曜石工作室的骨干。

BLACK ISLE studios



我们正在走出温室，面对毫无规则的大千险恶世界。

SCE 欧洲分公司的 Jim Ryan 日前表示，在各类智能设备全面参战的当今业界，正呈现乱世混战的局面，掌机业不再是过去的美丽后花园。而 SCE 的目标是为市场重新定立秩序。

业界声音

INFO 新闻短波

《龙之世纪 3》泄密

BioWare 最近进行了《龙之世纪 3》的市场调查，据传本作可能会围绕 Orlais 地区的内战。故事讲述某个通道被开启，恶魔再临人间。玩家在这场壮大的冒险中最多可以指挥 10 名同伴，并集结一支强大的军队。



Activision 全面投身手游

Activision 移动游戏部门副总裁 Greg Canessa 日前表示，Activision 打算将其所有品牌都打入手机游戏市场，他说：“从雅达利时代开始，我们有 30 多年的丰富历史，又有与暴雪的合并。我们有大约 350 个品牌，有历史遗产，也有 3A 级大作。”

《最终幻想 XIV》销毁存货

据某美国零售店人员爆料，Square Enix 要求零售商将《最终幻想 XIV》原版本的存货销毁，SE 将为这些被销毁的存货提供每套 14 美元的补偿。

IF 携手日本一

Idea Factory 与日本一日前宣布将合资成立新公司“Preapp”，该公司位于日本横滨。该公司将由原日本一北美总裁掌管，目标是开拓国际市场。

PREAPP.

《银魂无双六》登场

NBGI 近日宣布，人气连载漫画《银魂》将会被改编为《银魂无双六》。虽然在标题中有“无双”之名，不过目前看来应该不是类似于《北斗无双》的动作游戏，而是一款《大富翁》类型的游戏。



任天堂雄霸日本

日本市调机构 Media Create 日前发布了日本的游戏市场占有率统计数据，任天堂以高达 70% 的市场占有率稳坐霸主宝座，这是其在过去 5 年来的最高市场占有率。

3DS《龙珠英雄》

NBGI 宣布，街机卡片战斗游戏《龙珠英雄》将会移植 3DS，预定于 2013 年春季上市。

INFO 新闻短波

《特特莉的工作室》登陆 PSV

2010 年在 PS3 上发售并广受好评的《特特莉的工作室 阿兰德的炼金术士 2》将会移植 PSV，预定于 11 月 29 日发售，定价为 6090 日元。本作将会增加不少原创内容，包括新服装、新插画等。

《极品飞车》PS3 版买一送一

EA 表示正在考虑让《极品飞车 新最高通缉》支持 SCE 所提出的“交叉购买”功能，即购买 PS3 版本的玩家可以免费下载 PSV 版。PSV 版的内容与家用机版基本相同，只是增加了触摸屏玩法。

Wii U美版将于11月18日发售?

最近美国游戏零售业巨头 GameStop 举办了 GameStop Expo 展会，期间周边生产商 PDP 的代表透露 Wii U 将于 11 月 18 日在美国发售。这与过去任天堂习惯于在星期五发售新主机和大作的传统吻合。



这则消息在业界迅速传开之后，PDP 官方表示：“我们目前无法确定任天堂的时间，我们会推出周边，但是周边的时间并不代表主机的时间。”至于任天堂方面，目前已经确定将于 9 月 13 日在纽约举办 Wii U 的发布会，届时将由美国任天堂总裁雷吉亲自主持，应该会公布发售日、售价等详情。任天堂在声明中说，此次会议将透露“关于 Wii U 将如何改变游戏与娱乐业未来的更多详情”。



任天堂直面会再出击，3DS霸气阵容亮相

不定期召开的“任天堂直面会(Nintendo Direct)”已成为全球任天堂玩家们持续关注的对象。8 月 29 日东京时间晚上 8 点，任天堂社长岩田聪主持召开了又一场网络发布会，与之前几次一样公开了充满霸气的 3DS 大作阵容。为了拓展女性消费群，9 月 27 日随着《Girls Mode》的发售，将会同日推出粉红与白色相间的新款 3DS LL。而 3DS 版的《跃出 动物之森》确定将于 11 月 8 日发售。

这次任天堂直面会所公布的游戏还是以之前已公开的为主，不过也不乏多款首次公开的大作。第一个惊喜来自 Level-5，其社长日野晃博为玩家介绍了 3DS 的《莱顿教授与超文明 A 之遗产》。本作号称将会是莱顿教授的最终冒险，但并不代表是系列最终作。其预定发售时间为 2013 年内。

任天堂公布了 3DS 的《纸片马里奥 超级封印》，本作将会是 3DS 上的最后一款《纸片马里奥》，计划于年内发售。《口袋妖怪》制作组 GameFreaks 也将为 3DS 玩家带来一款原创的下载游戏，名为《节奏猎人 和声骑士》，即将于 9 月 5 日放出，定价为 1800 日元。在 NDS 末期于日本大热的《朋友聚集》，也将在 3DS 上推出续作，正式名称未公布，预定发售时间为 2013 年春季。

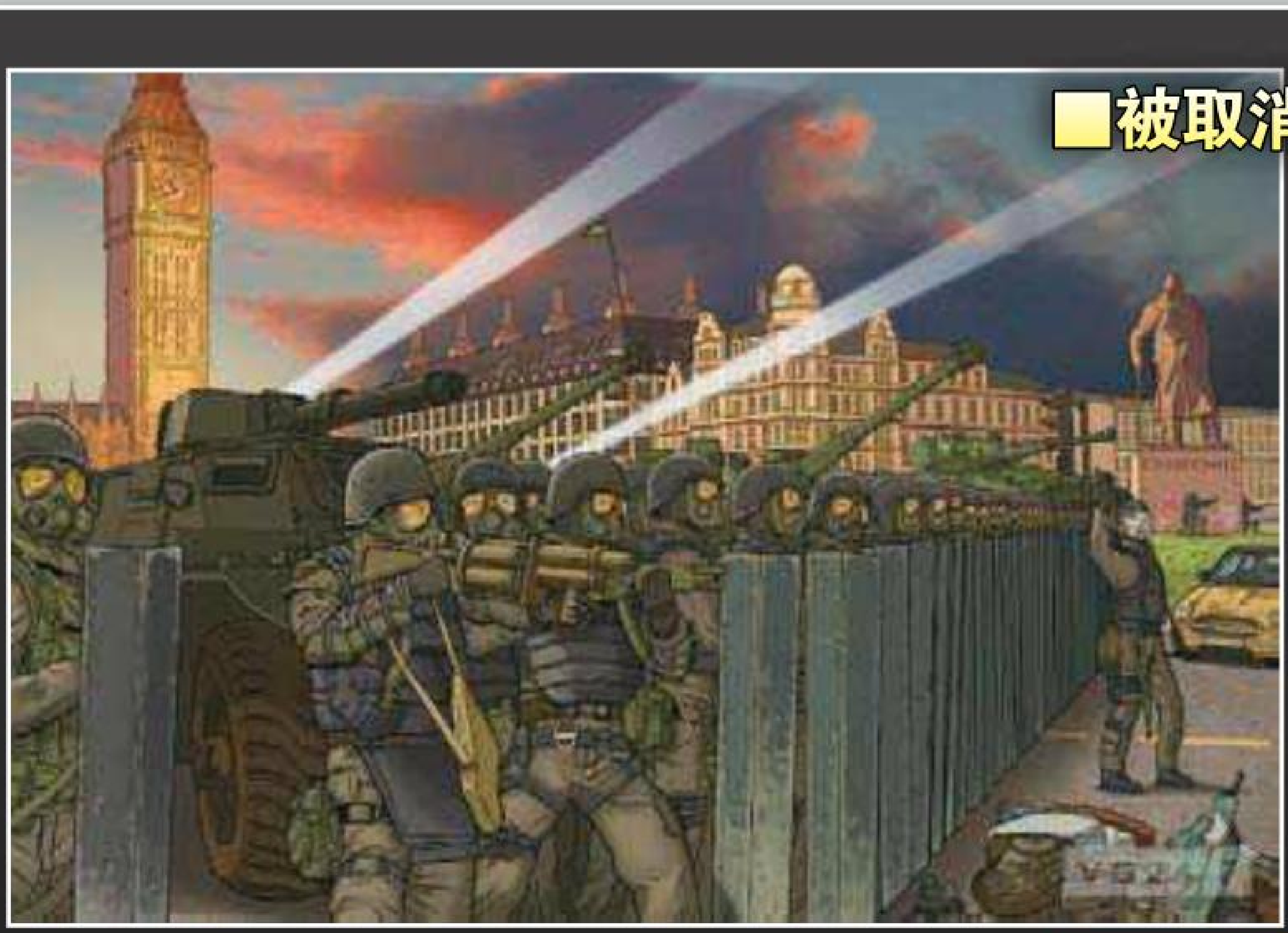






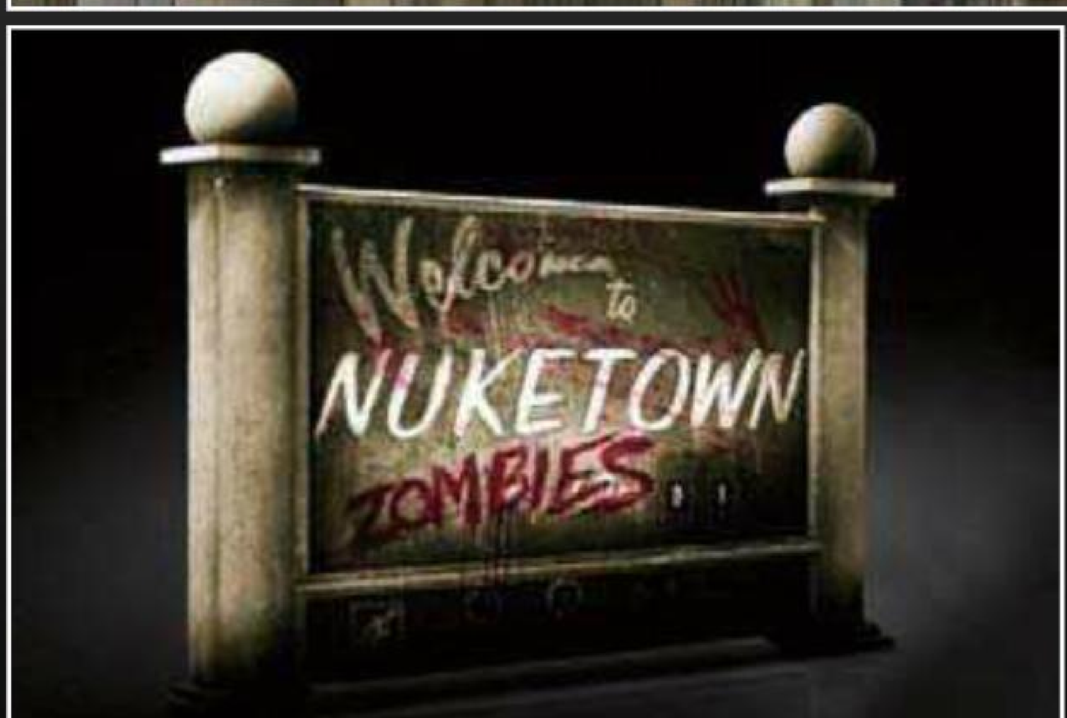
有图有真相 SCENE

■被取消的新作





SCE 剑桥工作室的美术总监 Jason Wilson 最近发布了一批神秘作品的设定图，这些都是几年来从未公开就已经被取消的游戏，包括《十二宫刺客》、《Simian》、《Revolution4》和《曼哈顿》。《Revolution4》是一款 FPS，以被外星人入侵的伦敦为舞台，该作刚策划不久开发团队就得知 Insomniac 已经在开发《抵抗》，与之过于相似的本作就被取消了。而《曼哈顿》是与电影《惊变 28 天》类似题材的作品，玩家将以主视点逃出隔离区。



■《黑暗行动2》丧尸模式

Activision 一直对《COD 黑暗行动 2》的丧尸模式保持缄默，不过如此大人气的模式是必然不会缺席的。来自《COD》官方推特的这张图片表明，《黑暗行动》里的 Nuketown 地图在本作中将会是一个丧尸横行的地方。

■天剑2



最近一批《天剑 2》的设定图在网上曝光。据传 SCE 剑桥工作室原本在开发本作，但中途被取消。Ninja Theory 方面表示这些设定图并非出自他们之手，但《天剑》早已是索尼的品牌，他们可以自己找团队开发。至于这些设定图究竟是已经被取消的游戏，还是正在开发中的新作？目前不得而知。



从角色扮演到格斗竞技

在PS时代，有一款角色扮演游戏虽然没有“《最终幻想》系列”那样宏伟庞大的剧情，也没有《勇者斗恶龙》那样的国民级人气，但却凭借自身的特色赢得了固定用户群的喜爱，它的名字叫做《女神异闻录》。《女神异闻录》是Atlus的看家作品之一，与《真·女神转生》、《恶魔召唤师》系列并称为Atlus的三大经典，《女神异闻录》作为“《女神转生》系列”的重要分支曾在PS上推出过两款正统作品，而《女神异闻录3（简称P3）》及《女神异闻录4（简称P4）》和它们的加强版则分别登陆到PS2、PSP以及PSV的平台上。

历览这几年定期举办的音乐会、去年开始上映的半年番《P4》动画、舞台剧、年底的《P4U》街机版，到今年的《P4G》、《P4U》家用版以及近来发售的追加了新内容的《P4》动画DVD、蓝光版等一系列动作，Atlus的运作以及商业战略路线可以说是制定得非常到位和成功的。将角色扮演改编成其他类型游戏的做法并不罕见，比如销量过百万的《异说 最终幻想》便是改编自世界级大作的“《最终幻想》系列”，但这种改编性质的游戏虽然好玩，却不耐玩，究其原因，自然是那经不起深入研究的系统以及平衡性。因此不擅长制作格斗游戏的Atlus将《P4U》的制作交给了2D格斗界的佼佼者——Arc System Works（简称ASW），游戏推出后连续数月占据日本街机投币率排行榜第一便证明了Atlus的这一选择是何等的明智，负责制作的ASW将游戏设计得非常讨巧，站立状态中连打A键就能自动打出华丽连续技的连打Combo系统让从来不玩格斗游戏，或者是不擅长格斗游戏的原著爱好者能轻易上手，而简单的出招指令如只需要同时按两键便能使用的“逆切”则在进一步地向新手们示好。人气高的另一个主要原因，便是那核心向的系统以及良好的平衡性，没有丰厚的制作经验，是绝对无法将一个原创格斗游戏调整至令2D格斗的核心玩家都一致点头认同的程度的。

> “Atlus的运作以及商业战略路线可以说是制定得非常到位和成功的”

从另一个角度来看，虽然游戏中的绝大部分角色都来自《P3》和《P4》，但Atlus并没有吃老本，而是在原有作品的基础上加了新的故事以及新的原创角色——钢铁学生会会长“拉比利斯”，并以她作为《午夜竞技场》的中心来引出本作的故事。《P4》组原有角色的立绘全部进行了重新绘制，《P3》组的角色也配合时间的推移而改变了着装，限于“硬件问题”在外观上基本没有变化的艾吉斯在细节上也经过了改动，另外故事的时间轴也被设定到《P4》结局后的两个月，与原作紧密相联。以上的种种都让人感受到了制作组的诚意。

值得一提的是《午夜竞技场》的故事并没有结束，游戏的结局部分不单止没有揭露敌人的真正身分，甚至连敌人的目的也设定得含糊不清。由此看来，只要本作卖得好，那么续作可以说是板上钉钉的事了，只是不知道忙于本家的“《苍翼默示录》系列”新作的ASW还干不干（笑）。

> “——无论警察还是黑帮，每个角色都蒙着一张分不清黑白的面罩，不到最后一刻，你永远不知道谁是敌是友。沈伟游走在这黑白之间，举足不定，惟有遵循内心认为的正义。”



游走在黑白之间

《GTA》曾经凭借沙箱这种独特的游戏类型震撼了整个游戏业界，当时不乏诸多效仿者，与其类似的沙箱类游戏层出不穷，然而真正能算得上成功的恐怕只有另辟蹊径的《黑道圣徒》等少数作品。今年夏天，《无间龙头》再次向沙箱类型挑战，手中打出的王牌则是以香港为背景的卧底故事。

在我们熟悉的港片中，其中有一段时间香港电影特别热衷于黑社会题材。皆知，香港黑社会与日本、欧美黑社会都存在着很大差异，如何让一个欧美团队去驾驭一个地道的港式黑帮故事是制作组最大的难题，游戏在这方面没少下功夫请顾问，从通关后长长的字幕名单中我们看到了诸多中国人的名字，而实际成品中，我们能看到游戏中诸多向港片致敬的细节，比如最常见的在狭窄巷子里追逐，利用各种道具制敌等。

中国特色在游戏中的体现也一点不含糊，每个角色脱口而出的粤语，电台的中文普通话歌曲，随处可见的中式建筑、服装，斗鸡、麻将等内容可谓一应俱全。我虽然去过几次香港，不过游戏中的几个地区却未曾接触过，所以不敢说还原度如何，但从很多细节来看的确是地地道道的香港，令我印象深刻的便是那个供行人通过的指示灯，由于需要为盲人提供方便，会发出节奏不同的响声，这点在游戏中完全保留下来了。

以下带有部分剧透，慎读

游戏以《无间道》为灵感，剧情上有类似的故事框架结构，比如马龙这个角色呼应杜汶泽饰演的傻强，前期的Pendrew呼应黄秋生扮演的上司等。不过玩到后期就会意识到本作在剧情上新意还是很足的，故事虽看似是与外帮的斗争，实际上真正的隐患还是内部的勾心斗角，无论警察还是黑帮，每个角色都蒙着一张分不清黑白的面罩，不到最后一刻，你永远不知谁是敌是友。沈伟游走在这黑白之间，举足不定，惟有遵循内心认为的正义。游戏给我震撼的地方颇多，比如温斯顿与马龙的死，虽在冥冥之中早已感觉到，却还是不免动容。可惜游戏在收尾部分稍显草率，如果能和Pendrew在最后来一场正面对决应该会显得比较圆满。不过最后的结局处理得很棒，在你认定这个人已经是幕后黑手的时候，殊不知其实一切早已在另一个人的掌握当中。

游戏的缺点集中在后期分支关卡略有重复、没有空中乘物以及没有网络合作、对战要素上，如果能和《GTA》、《荒野大镖客》那样一起组团去与18K火拼就再好不过了。当然我们可以把这份期许留在下一部作品上。美国有句谚语叫做“不要去惹沉睡中的狗”，游戏告诉我们如果有一天激怒了这只猎犬，它就会变成无间龙头。

皆大欢喜
——2012年科隆游戏展小记



在一年的多数月份里，依偎于莱茵河畔的科隆，就像这座城市最久负盛名的科隆大教堂，显露着一种威严、醇厚和静谧的独特气质，带给人们对历史变迁的无限遐想以及文明厚重传承的感叹。不过，进入八月，整个城市就洋溢着无限活力与悦动，因为欧洲乃至全球最重要的游戏产业盛会之一、科隆游戏展（gamescom）将如约而至。笔者很高兴能为各位读者朋友奉上2012年科隆游戏展的游记。一直以来，gamescom的主旋律就是玩家们的狂欢节。下面的文字中，您看不见火药味十足的主机战争，读不到对不同版本游戏画面写轮眼似的比较；只需轻松愉快的心情相伴，您便犹如身处科隆游戏展喧哗、热闹的展台间试玩热门游戏、八卦有趣的展会花絮。当然，除此之外，您也可以从笔者在观展过后的分析讨论中了解到游戏行业发展的一些可能出现的新方向、新趋势。

在本届展会开幕前，微软、任天堂和THQ等公司对于缺席的公布，似乎给科隆游戏展埋下了一丝阴影，不过，这似是而非的阴影很快就烟消云散了。单就数据而言，上千家参展商以及来访游客数量突破275000人，均与去年持平；而在参展游戏方面，以索尼、Capcom为首的游戏开发商公布了多款大赚眼球的焦点新作，Wii U和X360也因这些游戏新作频频在第三方展台亮相。在会场里走上一圈，你会有一种强烈的感觉：事实上谁也没有缺席。尽管平日里我们会对一些游戏公司炒冷饭、DLC泛滥和“慢工出粗活”的行径抱怨连连，不过在科隆游戏展上，这些公司可谓竭尽了全力讨玩家的欢心；除了质量较一般的快餐以及各个展台前长龙般的排队队伍，你很难对科隆游戏展有什么抱怨。虽然大家都期待着能在这届展会上一瞥游戏公司们“另起新灶”，但即便是那些用了六七年的旧锅，依就可以烹调出令人印象深刻、美味新鲜的本世代佳肴。

特派记者 杜小莱 协力 Delphi 美编 NINA

GamesCom浮光掠影



■《边境之地2》的展台。


■很专业的四名业余Coser.

索尼的独角戏

前往科隆游戏展最便捷的交通方式就是搭乘火车了。车厢里人满为患，仅凭脸上兴致勃勃的神采，就知道乘客里几乎一多半都是要去观展的游戏爱好者。虽然与会者人数众多，但秩序却井井有条：火车还没有到站，列车员就已通过广播告知大家选择哪个出口出站，以防止大量人流导致拥堵。出了站步行三分钟光景直抵会场主入口，首先映入眼帘的是入口阶梯左侧的巨大的麻布小子模型。这届科隆游戏展提供网络和现场两种售票形式，无论是网络版电子票还是现场所购的纸质票，执票者均可在十余个类似地铁入口的检票机上通过扫描条形码进入会场。检票处没有查票的工作人员，只有一位负责处理可能出现的临时情况的工作人员。尽管在会馆大门与检票通道之间的大厅里已是人头攒动，却不见喧哗与哄抢的情况。也许，您会将其理解为德国人讲究秩序的行事作风，但笔者更愿解释其为来自四面八方玩家之间的一种心照不宣的默契：即使素不相识，却因对游戏有着同样的挚爱而心有灵犀。这种默契就像是知道暴雪公布的游戏发售日一定会跳票、《偶像大师》是DLC地狱、德雷克和苏利是一对好基友一样，不用说出来，大家都心知肚明。

相比今年的E3展，索尼在科隆召开的展前发布会内容无疑更加精彩；虽然没有如大家期待的那样公布改进型PS3，但在游戏方面却足以带给人超多期待：SCEE、SCEA、SCEJ三家都使出了浑身解术，如众星捧月般鼎力支持PS3，E3上有些落寞的PSV也有多款新作亮相，并且还有“Cross Buy”项目的加持，甚至在E3上并不招核心玩家待见的“Wonderbook”也散发出些许迷人魅力。考虑到SCEJ多年来秉承的“无为而治”作风，我们实在不敢对他们在东京电玩展的登场有太多期待，因此在今年三大游戏展的舞台上，索尼在科隆展的发力堪称真正的压轴演出。道理很简单，本世代的Playstation在欧洲市场的表现要优于北美和日本市场，SCEE总裁Andrew House升任SCE一把手就是明证，很自然的，大量优质开发资源向SCEE倾斜就成了顺理成章的事情。

今年科隆展上索尼的展台面积相比往届又更大了一些，目测大概至少有EA展区的两倍半，从会场入口起到通往各个展厅的过道，随处可见他们投放的广告。这届科隆展，索尼公司展台以蓝色为主调，布置风格毫不奢华，但却精致独特，很契合他们此次的主题“The World is in Play”。相比其他公司展区，索尼提供的试玩位非常多，稍等片刻，便可得到有工作人员协助的试玩机会。除此以外，每个游戏展区都安排有相关的玩家活动，十分热闹。尤其是PS Move游戏《Everybody Dance》的试玩活动，现场聚集了不少玩家，很多人都踊跃上台一展舞姿，我也体验了一把，高比分打败一位德国妙龄少女。除了游戏演示与试玩，索尼公司展区内还有一个现场办理PS Plus服务的展位，年费八折。考虑到年底该服务将会登陆PSV，同时线上存储空间扩充到1GB，这个优惠价格确实很有吸引力。

由于《Beyond：Two souls》和《末日余生》这两部在今年E3上大放异彩的游戏并未提供现场试玩，索尼展区最热门的区域毫无疑问是《战神 超凡》的展位；此外，《小小大星球 卡丁车》和《PS全明星大乱斗》的试玩区也聚集了相当多的玩家。穿梭在索尼展区，一个悄然发生的变化引人注目：相比于去年3D游戏大行其道，今年索尼显得低调了许多，很多一、二方游戏


■Cytek的免费FPS游戏《Warface》，展台是一架运输直升机。


■科隆游戏展的标准午餐：烤香肠夹面包配炸薯条。


■科隆游戏展也供应中餐，有炒面、盖浇饭（不是国内的盖浇饭，就是把饭和菜放在一起）和春卷。


■德国的Showgirl也很耐看的哦！


■马利奥和路易姐妹。


■德国国防军竟然在现场租展位，招募新兵！



■本刊特派记者同杀手的合影。



■《PES》是Konami在欧洲永恒的主角。

www.cooland.com

不再支持 3D。闲聊中，一位美国媒体记者告诉我，索尼已经将内部资源重新转向了盈利的 PS Move 游戏领域，经过一年的摸索与实践，索尼认为受制于硬件普及的缓慢速度，玩家对 3D 的需求并不强烈。本届展会上索尼一口气公布了数款 PS Move 新作，尤其是恐怖生存游戏《Until Dawn》，这无疑意味着这家公司试图在体感游戏市场一展身手的雄心。

索尼公司在这次科隆展上也公布了不少《小小大星球》的利好消息。比如，如果玩家在《小小大星球》或《小小大星球 2》中购买了 DLC，就可以在 PSV 版的《小小大星球》和《小小大星球 卡丁车》中免费使用。这款由 United Front Games 和 Media Molecule 联合开发的《小小大星球 卡丁车》堪称麻布小子迄今为止速度最快的冒险。《无间龙头》出人意料的高水准，让人不禁对 United Front Games 萌生好感。只要玩上一会，你就会在《卡丁车》的身上发现《小小大赛车》的影子，前者只是在画面与风格上更多转向了麻布小子的世界。游戏主界面继续经典的硬纸板风格，可以选择丰富的游戏模式，自定义赛车的内容看起来非常酷，除了车轮、座椅和其他配件，玩家还可以改变赛车的整体外形，比如设计成猴子或者海盗船的模样。

试玩版的地图包含矿井、花园两个场景，游戏对漂移的要求较高，不使用道具的话，弯道加速超车是超越对手的主要方式。本作的驾驶感比《小小大赛车》有了明显提升，不足之处是道具设计缺乏新意，大体上就是类似让自己加速、让别人减速，让自己变得很威武、让对手很猥琐的方式。另外，单人模式的内容略显单调，赛车速度有比多人模式慢一些的感觉，这无疑相对降低了游戏性。当然，《小小大星球 卡丁车》的核心乐趣还是玩家自创内容和创意无限的全球社区。在全 3D 的场景中，你可以自由设计场景主题、赛道、障碍物和捷径，甚至可以自定义道具。对于这款游戏的爱好者来说，这些绝对值得期待。

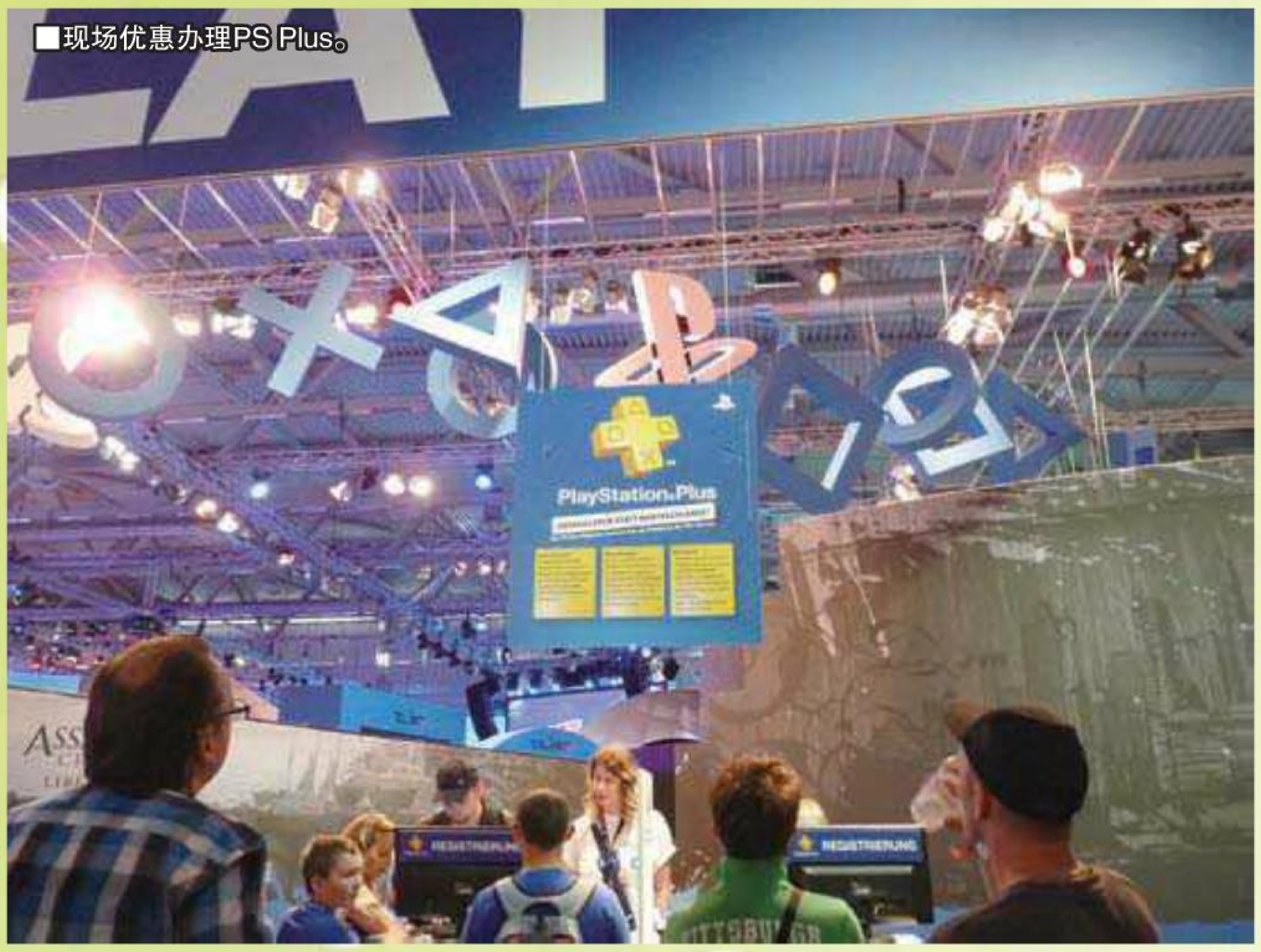
《小小大星球 卡丁车》一侧的展台展示的是一款非游戏类的 PSV 应用、《Dust 514》的免费伴侣软件 Neocom。这款软件可以实现在 PSV 上与《Dust 514》相关的自定义、商业和社区功能操作，诸如购买武器、调整角色装备、接收站内信，这些设置保存后同样可以在 PS3 中使用。据现场的工作人员介绍，未来，这款软件还会加入星系导航功能，可以实时查看星系动态。这样，在掌上就能浏览到浩瀚的 EVE 世界。前来试玩的爱好者们大多是《EVE Online》的铁杆迷。笔者一不留神侧耳听到两个 EVE 迷从起初的交谈甚欢，到后来发现对方从属敌对军团而又卖力“策反”对方，一些“军团可比朋友可靠”之类的字眼着实令人捧腹。《狡狐大冒险 时空神偷》的试玩中，你可以亲历主人公 Sly Cooper 的一位祖先 Salim Al Kupar、回到远古的阿拉伯半岛，寻求已经引退的 Salim 的帮助。

《时空神偷》这款游戏延续了一贯的卡通渲染风格，佐以 PSV 的 OLED 显示屏，画面表现十分惊艳。因为《杀戮地带 雇佣兵》没有提供实机试玩，所以比较众 PSV 游戏的画面，本作可以说具备拔得头筹的实力。游戏场景是典型的阿拉伯风格，Salim 可以使用为游戏增色不少的新道具魔法飞毯。PSV 版本还有一个有趣的功能：PSV 化身 X 光眼镜。用 PSV 对着游戏 PS3 版的电视画面拍照，玩家可以从图中找到隐藏宝物的线索。《PS 全明星大乱斗》现场试玩版比起内测版多出了 8 名角色，包括但丁、柯尔、杰克、瑞奇、多乐猫等。笔者小试了一下“旧貌换新颜”的但丁，选用武器是他本人最爱的叛逆之刃，近战攻击很出彩，加上高移动性，论一对一的能力，他完全可以排进已公布的角色前三名。不过在面对多名对手时，但丁就显得有些力不从心了，尤其在进行双枪连射的远程攻击后会有大概一秒钟的硬直状态，很容易招致对手反击。

无论展台布置还是提供的现场试玩机数量，索尼公司均下了一番大力气，推广 PS Move 则是他们此次参展的主线之一。今年 E3 展上公布的《运动冠军 2》、《魔法之书》、《与恐龙同行》，似乎并不能吸引核心玩家的目光，不过在科隆游戏展上登场亮相的《Diggs Nightcrawler》和《Until Dawn》却吊足了大家的胃口。前者基于“Wonderbook”，是一款美式卡通怀旧风格的侦探游戏，主人公的形象是一只蠕虫，他作为私家侦探调查自己朋友的死因；《Until Dawn》是聚会游戏“《Start the Party!》系列”的开发商 Supermassive Games 的最新作。这家公司一直从事 PS Move 作品的研发，这方面的经验应该让人放心。不过，制作一款强调实感氛围和逼真画面的恐怖生存游戏，除了操作性能，对于情节、画面和音乐方面的要求也相当之高。现场的制作人员告诉我，目前，制作团队吸收了来自好莱坞的剧本作家和拍摄人员的力量，为强调这并非一款寻常意义上的 PS Move 游戏，他向我透露，《Until Dawn》的预算足以比肩索尼一、二方的游戏大作。



■索尼展台全景。



■现场优惠办理PS Plus。



■《末日余生》的视频播放区。


■《运动冠军2》的试玩区。


■《Everybody Dance》的舞台。


《Dust 514》PSV版的试玩台。


《PS全明星大乱斗》的试玩区。



《狡狐大冒险》新作的试玩台。

作为欧洲本土公司，法国的 Quantic Dream 只是发布了一段重新剪辑的《Beyond：two souls》的预告片，新内容少之又少，相形之下，公司创始人 David Cage 在演讲时的发言却可谓劲爆，他再一次批评了射击游戏泛滥的状况：“我们制作了多少款第一人称射击游戏？我们在游戏中杀死了多少怪物、外星人或是僵尸？对游戏产业而言，现在到了需要做出改变的时刻，我们需要成长，需要其它类型丰富的作品。”他将今日的游戏业比喻为“彼得潘症候群”，就像一个不愿意走向成熟的小孩，拒绝长大。尽管我们也乐于看到更多类似《暴雨》的情感互动剧游戏推出，比如，在索尼公司展区走上一圈，你不会看到射击游戏独大的情况；但射击游戏泛滥的现象确实在很大程度上取决于市场需求，比起索尼，Activision 的展台就又是另外一种光景了。

《战神 超凡》提供的试玩包括单人和多人两部分，完全照搬 E3 展的内容，游戏画面相比《战神 III》又有了一定程度的进化，场景中加入了各种动态效果。操作方面引入了 L1 搭配轻攻击和重攻击的设定，可以造成更强程度的伤害。目前，在战场上，奎爷可以捡起使用的武器攻击力一般，并不如那些经典武器好用，但愿这个设定不只是一种噱头。在多人游戏模式独眼巨人的场景中，玩家分为两队，守住自己的区域就能不断得分，分数高的获胜。进入战斗后期队伍还可以杀死独眼巨人，得到额外的奖励分数，有时甚至可以逆转比赛胜负。笔者个人感觉这个模式很有意思，但它的实质确实还是单人游戏模式的延伸，并无更多新意。游戏发售后，这种多人模式应该不会让玩家沉迷太久，圣莫尼卡制作组在游戏黏着性方面可能还需要更加深入挖掘。

双雄称霸

有关 Activision Blizzard 和 EA 在本届展会上展示的游戏阵容，德国媒体给出了一个贴切又有意思的比喻：都是两双手，前者是两个拳头，后者是十根手指。AB 所倚仗的自然是大型网络游戏和射击游戏领域的王者：《魔兽世界》与《COD》，EA 则是“车枪球”游戏的百花齐放。《魔兽世界：熊猫人之谜》的全球首映式采用了“中国风”的路线，展台四处悬挂着红红的灯笼，展出方还特意邀请了一个中国女子鼓队，现场表演的精彩节目穿插于《熊猫人之谜》开场 CG 前后，引来魔迷们阵阵高声喝彩；当然，你也可以说他们是因这场首映而情绪高涨。这里说一句题外话，虽然《魔兽世界》宝刀未老，但本届展会上人气最高的展台则无疑是举办现场比赛的网络游戏《英雄联盟》（League of Legends）。像很多游戏一样，《COD 黑暗行动 2》的展台布置延续了以往小黑屋形式的试玩区设计风格，不过，获得了《COD》系列周边产品开发授权而推出限量版主题耳机的 Turtle Beach 的公司 Logo 看似比《COD》本身的 Logo 还要抢眼，很有意思。

让不少玩家心灰意冷的 PSV 游戏《COD 黑暗行动 解密》仅向媒体记者提供了试玩。笔者玩了大约十分钟，感觉上还是十分《COD》的。自由作战、团队死亡竞技、CaC 配置、连杀奖励、经验值和 Perks，除了有关丧尸模式内容现场的工作人员始终不肯透露外，该有的全都有了。制作团队 Nihilistic 的目标就是尽量少改动，保持原汁原味的 COD。像是挥动匕首、投掷手雷这类需要 L2/R2 或 L3/R3 的操作，都改为了触摸屏实现：点击手雷图标，然后拖拽到想投掷的区域即可，虽然精准但是操作速度不免慢了下来；而匕首则要干脆得多，只要随意按屏幕就可以了。基本上，本作保持了《抵抗 燃烧天空》良好的操作手感，在很多细节方面都有了提升。

在多人游戏模式下，当玩家杀敌到一定数量后，连杀奖励的图标会在屏幕左侧跳动，按一下就可以发动，比如经典的汽油弹空袭，场景地图通过点击图标激活，可随后在地图上直接选择目标；辅助狙击瞄准的功能则是通过 PSV 的背面触摸板实现的。另外，游戏的帧率非常稳定，画面质量不错，但还有较大的提升空间，令人不解的是，工作人员看似并不愿更多介绍单人任务，只是提到原创故事发生在《黑暗行动》和《黑暗行动 2》之间，任务主要是以目标驱动，包含生存和限时任务模式。笔者感觉本作的多人模式还是非常值得期待的，但单机模式内容似乎略有敷衍的迹象。关注《COD 黑暗行动 解密》成为奖杯神作的玩家也许要失望了，Nihilistic 的制作人员介绍说本作有不少联机游戏奖杯，有些极富挑战性。

尽管《COD 黑暗行动 2》的画面引擎看上去似乎有些拙笨，但只要进入游戏，你就不再会为本作是否能够继续卖出两千多万套而有所怀疑了。游戏增加了一个全新的类似于观察员的模式：codcasting。它并非有如字面意思那样简单地对比赛进行解说，而是加入不少个性化的内容，比如有趣的音效、战术讲解和比赛评论等等。Treyarch 希望激发社区的创作热情，让 codcasting 不仅成为一种演示工具，而且赋予了它不同的广播风格。本作将前作的连杀奖励更改为分数奖励，奖励内容也增加了不少，比如守卫者。这是一个移动炮台，可以发射微波辐射，从而让附近的敌人丧失战斗能力。名为 AGR 的微型坦克车则拥有微型机枪可以自动攻击。《COD 黑暗行动 2》的任务最高等级是 55 级，拥有 10 个自定义点数来分配主副武器、配件槽、


《魔兽世界》展台中国风与乐高的奇妙结合。

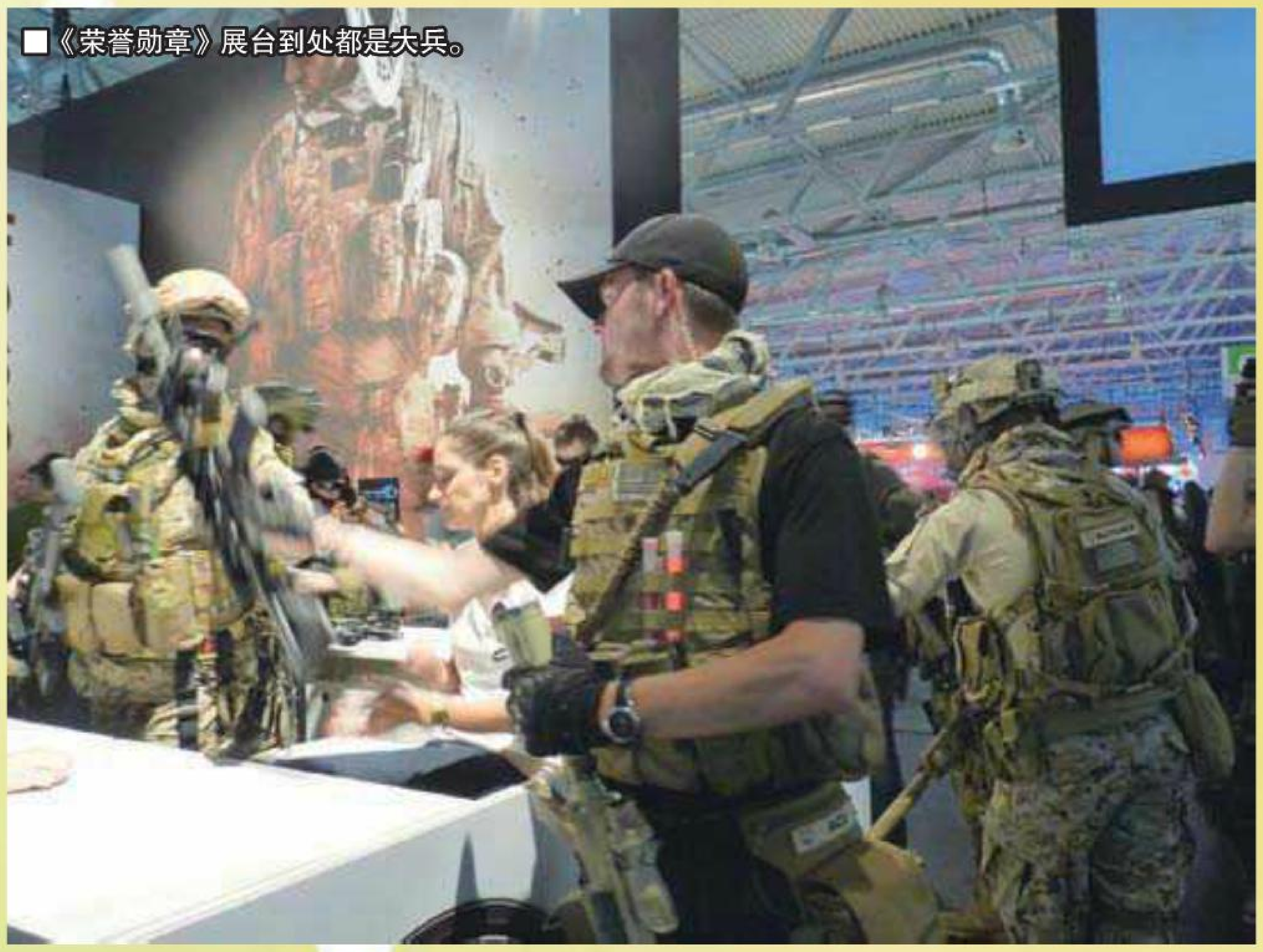

《黑暗行动2》展台前人头攒动。



《极品飞车 新最高通缉》在欧洲大受期待。



■《孤岛危机3》代表了德国本土的最高游戏制作水准。


■《荣誉勋章》展台到处都是大兵。

Perk 以及外卡(Wildcards)。这里值得一提的是，主武器的配件槽增加到了 3 个，玩家现在可以按照自己的意愿最大化地自定义携带的武器装备。

整个会场“最冷”的地方当属 EA 展台，因为他们展示的多数游戏都使用了霜寒 2 引擎，当年 EA 收购 DICE 可谓是桩相当成功的买卖。《战地》、《命令与征服》和《荣誉勋章》新作都使用了这款以场景破坏著称的强大引擎。不过，经现场向 Criterion 的工作人员求证，《极品飞车 新最高通缉》使用的是自家引擎，而非霜寒 2 引擎。在本届展会上，他们首次提供了游戏的单人 Demo。本作的菜单非常简洁，不需经退出游戏便可以进行各项调整，比如选择场景、升级车辆等。Criterion 专门为 Kinect 设计了导航式的菜单，支持语音控制。游戏给人的感觉是典型的《最高通缉》风格，画面优异，背景音乐劲爆，Demo 很短。雷达地图做了一些调整，增加了一些提醒玩家 Checkpoint 方位的标记。由于 Demo 无法调出菜单，我们还不清楚它是否可以在游戏过程中关闭。值得一提的是，本作的 PSV 版本同样由 Criterion 开发，画面表现堪称 PSV 赛车游戏中的最佳。

《孤岛危机 3》是 EA 展区现场人气最高的游戏之一，大家关注的焦点则是类似生存竞赛的多人游戏模式“狩猎”：这个模式的核心是不用开一枪也能取得比赛胜利。游戏中，两名玩家扮演猎手，他们身着纳米装束，具备隐身能力，可以使用弓箭，而另外 10 名玩家则要扮演士兵，拥有武器。每轮角逐两分钟，最少五轮，每个被猎手击中的士兵都会在死后转化成猎手重生，活得最久的士兵就是最后的胜利者。这款游戏有趣之处在于，扮演士兵的玩家目标非常明确，为了生存尽量避免一切战斗；但由于猎手实力强大，士兵们需要相互配合、细心观察。比如，当猎手隐形时，士兵们可以通过观察水面的轨迹或者落叶的移动来推断猎手真身在何处。EA 今年主打的《荣誉勋章》新作，虽然画面变化不大，也加入了全新的多人游戏模式 Home Run：两个小队互相争夺两面旗帜，不能重生，夺取旗帜后带回自己的基地，游戏就会立刻结束，双方不断交替换边。

其乐融融

说起本届展会的第三方典范，那就非育碧莫属。不仅他们旗下大部分参展游戏都提供了试玩，而且《刺客信条 III》的高素质再次技惊四座，更不要提他们几乎以 Wii U 代言人的姿态，携大量作品为这台今年发售的次世代主机摇旗呐喊。据育碧的制作人员透露，由于《刺客信条 III》的海战在 E3 展上获得了出人意料的欢迎，因此开发团队有意增加海战的戏份。这部分战斗上手容易精通难，最重要的是对船帆的控制：满帆速度最快但影响转向；半帆速度慢，但是更灵活。主人公康纳所在的战船名为天鹰座，可以升级武器或船的装甲，其中最令人印象深刻的是链弹。用铁链联结两个铁球发射出去，可以轻易重创敌方的舰船。不过有些遗憾的是，本作并没有海战的多人游戏内容。《刺客信条 III 解放》同样吸引了很多玩家关注，试玩游戏的人大都对它赞不绝口。本作的画面不仅基本达到了《未知海域 黄金深渊》的水准，游戏内容也在《刺客信条》的框架下有所创新。

《刺客信条 III 解放》的基本操作是方块式近战：三角键发射远程武器、圈键反击、X 键格挡，按着屏幕会出现武器菜单；左边半圆是近战武器，右边为远程武器。游戏新增了“Chain Kill”



■育碧展台的主角自然是《刺客信条III》。


■《刺客信条III 解放》这次终于以试玩形态展出。

系统，通过累积杀敌数量不断增长计量条，随后便可发动 Chain Kill 进入子弹时间，利用触控屏幕选择要攻击的敌人，可以瞬间杀死他们。在单人模式下的 Chain Kill 杀敌数量会随着主人公的成长而增加。游戏现有三种暗杀模式，除了传统方式，还有淑女和仆人模式。前者主角会身穿礼服，不能跑，不能攀爬，大部分攻击招数不能使用，但可以接近人群，伺机给目标致命一击；后者可以进入任何场所，但自身防御很差。除了《刺客信条》，育碧展台几乎一半的空间都贡献给了 Wii U。首发游戏《疯兔大陆》提供了三个迷你游戏试玩：内衣兔子、迷宫和火箭雪橇，玩法大多都需双人配合，一人专注于电视屏幕，另一人则要紧盯 Gamepad 对方向、力度等进行操控。

恐怖生存游戏《ZombiU》在受到好评的同时也引发了业界一些争议，其中最犀利的一种说法是，它可能重蹈育碧 Wii 首发游戏《赤钢铁》的覆辙。后者拙劣的体感操作令人失望，但《ZombiU》的按键操作几乎与传统 FPS 游戏无异，应该不会有不适应的情况。笔者试玩了这款作品。坦率地说，游戏画面表现仅与 X360 或 PS3 游戏中期水准相当，但氛围刻画得不错，由于弹药极其有限，最后只能依靠棒球棒攻击。有些朋友质疑要在大小两个屏幕间切换视线，会有顾此失彼的感觉，但实际玩起来既没有不适感，也不会影响到战斗本身，比起电视的单一屏幕更是一种有趣的体验。不过，游戏中借助 Wii U 的 Gamepad 将画面中的道具拖拽到主人公的背包的功能可能会拖慢游戏节奏，相比之下，笔者更倾向于用遥控器手柄来完成这个动作。

在今年展会上，Capcom 和 SE 也大出风头。前者公布了“盗梦空间”风格的新作《记忆猎人》，同时宣布维吉尔亮相新版《鬼泣》，后者的《古墓丽影》和《杀手 赦免》也备受好评。这里向诸位朋分享两个小细节。Capcom 为了宣传《生化危机 6》，特意招募了一些演员扮演丧尸，他们高举“上帝将愤怒倾灌于我们身上”的牌子在展厅内四处游荡。这些“丧尸”真的非常聪明，很快他们就找到了一个聚集酷爱杀戮的人类最多的地方——《COD 黑暗行动 2》的展台。结果，刚体验完《黑暗行动 2》的玩家又纷纷被这群丧尸“感染”来到了 Capcom 展台。在 SE 展区，《最终幻想 XIV》的新任制作人吉田直树亲自为玩家讲解游戏翻天覆地的变化，提及原作种种糟糕的设定以及铁杆玩家默默的支持，说到动情之处，他面向台下观众深深地鞠了一躬，赢得了大家阵阵掌声。

写到这里，笔者略有些遗憾，深感用文字来准确描述科隆游戏展其乐融融之氛围实在是件很难的事。在各个展厅现场，你可以看见有不少来观展的游客是全家出动，有些则可以从其对话中判断出他们来自欧洲大陆以外的国家，人潮中甚至不乏一些残障人士。在 2K Games 的展台，有个中等个头小伙还特意带来了长长的网子来接工作人员向人群中投放的游戏相关纪念品。观察本届科隆游戏展，越来越多的传统游戏开发商开始涉足手机游戏、社交游戏等新兴领域。传统游戏的生存空间是否将随之受到冲击，这也许会成为一些核心玩家的新忧虑。值得一提的是，本届展会上冒出了不少基于网络的免费游戏（Free-to-Play 简称 F2P），最有代表性的例子就是 EA 的即时战略游戏《命令与征服 将军 2》宣布免费运营。

相比传统游戏，基于网络平台的免费游戏预算更少，是一个需要不断扩充的“半成品”群体。相比传统游戏需要提供完整、充实的体验，免费游戏则需要更宽泛的用户群，尤其是那些轻度玩家，让不善于操作的人们也能有属于自己的一席之地。这些免费游戏同互联网的联系更紧密。因为，没有网络就没有网络社交，自然也就没有 F2P 游戏。在很多 F2P 开发者看来，一个人也许会对某款游戏丧失热情，但没有人会愿意失去通过游戏联系在一起的朋友。随着游戏产业的扩张与成长，新形态的游戏模式和经营理念层出不穷，但核心游戏仍可历经数十年光景依然屹立不倒。流连于科隆游戏展的各个展厅，无论是手游玩家、网络游戏的爱好者、还是核心游戏玩家，当每个人都能找到自己所爱的游戏时，结局有且只有一个，那就是：皆大欢喜。这不仅是科隆游戏展努力的方向，也是整个游戏产业一直追求的目标。



■《疯兔大陆》的试玩区欢笑声不断。



■《ZombiU》的试玩队伍需要等待90分钟。



■入侵《黑暗行动2》展台的《生化危机》丧尸们。


■《最终幻想XIV》的展台。



随着AnvilNext引擎的运用，《刺客信条Ⅲ》的世界比以往任何一款《刺客》作品都要辽阔，大部分要素和细节在本作中都是倍数般的增长。无论是之前公布的海战和丛林狩猎，还是四季的变迁，这些内容都是围绕着故事模式部分的。距离游戏发售还有两个月，关于多人模式的信息也逐步多了起来，本作的多人模式比起前几作又有进步和改良，让我们先睹为快。

刺客信条Ⅲ	Ubisoft		动作
多机种	Assassin's Creed Ⅲ		美版
	预定2012年10月30日发售	1人/多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

ASSASSIN'S CREED III

新模式！DOMINATION与WOLFPACK！

DOMINATION是一个熟悉的名字，玩过《COD》的玩家对此模式应该不陌生，没错，这就是区域占领。在本作的新模式DOMINATION中，玩家会被分成两组，每组最多四人进行区域占领比赛，占领地图中的三块区域。WOLFPACK类似于合作完成任务，二至四名玩家在有限的时间内刺杀AI目标，完成任务即可进入下一章节，这也是系列首次出现玩家合作模式。

除了新模式外，本作多人模式的各种挑战加成系统存在感比前作要加强不少，只有多完成挑战才能加速升级。角色形象的自定义系统在本作中也保存了下来，玩家可选择的配件种类更多，不过这些配件种类和技能都是依玩家等级来解锁的，想让自己的角色变得与众不同，就得尽快提升等级。





▲DOMINATION中，多杀敌分加得也快。

▲玩家合作杀电脑，这模式有意思。



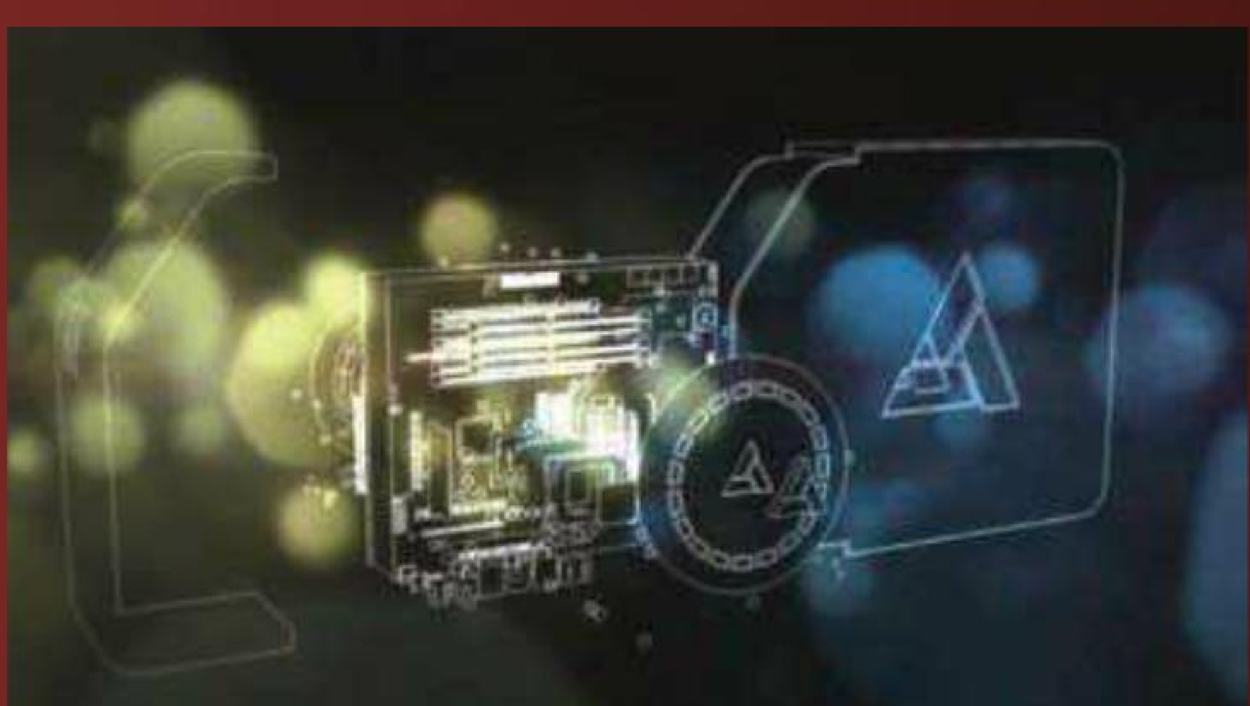
▲更为强大的角色自定义。



▲挑战和排名系统优化。

Animus改变世界

本作的多人模式也是存在一定剧情背景的，历代多人模式中玩家使用的角色全是Abstergo公司培训的圣殿骑士。官方放出的多人模式宣传视频是融入在一段关于Animus的概念影像中的，或者说是Abstergo公司推销Animus的广告？在这段视频的开头，旁白为玩家介绍科技的发展以及一些产品对世界构成的影响，接着居然说出了“在家中使用Animus，任意重温历史”这样的惊人话语。利用改良后的Animus，人们可以在家中任意使用，将意识轻易联系到过去，甚至可以瞬间探寻历史伟人的记忆。这只是多人模式宣传的一种创意？还是暗示了剧情发展的各种可能？



▲无所不能的Animus。

本次德国科隆游戏展上，《刺客信条Ⅲ》公开了一些全新的截图，把本作所包含的各种新要素都囊括进去了。个人十分期待本作丰富的支线任务，还有惬意的狩猎之旅。



▲小鹿小鹿哪里逃。



▲康纳的目标并不只局限于英军，而是圣殿骑士。



▲霸气登船。

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

TOMB RAIDER™

古墓丽影		Square Enix	动作冒险
多机种	Tomb Raider		美版
	预定2013年3月5日发售	1人	售价未定
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：未定

科隆游戏展上并没有太多本作的新情报，除了之前在E3上的试玩外，官方只放出了几张新图片，不过在商业合作交流区中，游戏的制作人Karl Stewart先生接受了记者的访问，本次前线便放出部分访谈的主要内容以及为数不多的几张新图片供劳拉饭们解馋。

文 狼来了 美编 anubis

制作人访谈


■水晶动力的全球品牌总监——Karl Stewart。

记者：Karl Stewart先生你好，能先请你介绍一下自己吗？

Stewart：大家好，我是水晶动力的全球品牌总监，目前主要在负责管理《古墓丽影》的开发小组。

记者：Stewart先生似乎参与过不少游戏的制作呢。

Stewart：之前在Eidos效力了7年，参与过《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《古墓丽影 传奇》、《古墓丽影 周年版》、《古墓丽影 地下世界》等多款游戏的制作，当时并没有专门专注"《古墓丽影》系列"的开发，直到2009年从伦敦搬迁到旧金山湾地区的水晶动力，之后才将全部精力投注到"《古墓丽影》系列"中。

记者：这么说负责《古墓丽影》这个项目已经3年多了呢。

Stewart：其实在伦敦的时候就已经在构思《古墓丽影》的新作，所以严格来说应该有4年了吧。

记者：请为我们介绍一下本作的基本设定吧。

Stewart：本作中，21岁的劳拉对冒险充满了向往，为此她加入了一个考古（冒险）船队，该船经过日本海域时不幸遇难，幸存下来的劳拉漂流到一个未知的孤岛上。在这个孤岛上，还有一群被称为"Scavenger（拾荒者）"的人，他们也是因为各种原因漂流到这个岛上，但又无法逃出去，只好结成团体在这里定居的一群人。劳拉与他们相遇后经历了残酷的生存考验，这些经历使她从弱小的少女蜕变成为了日后的女冒险家。

记者：这是否表明本作的故事全都发生在这个岛屿上呢？

Stewart：是的，直到最后与同伴一同离开这个岛，期间劳拉都会一直在岛上活动。


▲流程中似乎还会和NPC一起行动。

记者：本作的风格与以往的系列作品相比有着很大的出入呢。

Stewart：嗯，可以说完全是两种不同类型的游戏。当我重新审视以往的作品时，发现重点放在了她所冒险的各种环境，却从来没有专注于她的个性。她在世界各地都留下过足迹，但却没有在任何一个地方与任何人有过深入的接触，这是我不想看到的。

于是推翻系列风格的本作便诞生了。虽然舞台是在一个岛屿上，但岛上的各个区域都有着自己的特点，不会让人有重复感。地图以据点作为区域与区域之间的区分点，劳拉可以在这些据点之间任意移动，去构建和NPC之间关系等等。

记者：游戏给人的感觉有点沉重，但也让人觉得更为写实。

Stewart：为了向玩家展现劳拉的成长，这是必须的。本次科隆游戏展的影像中就能看到劳拉杀死了有生以来的第一个人，正是这种"不杀别人的话就会被别人杀掉"的无奈状况，才造就了日后劳拉那过人的生存本能。因此本作的音乐是系列以来最为黑暗的。

记者：在影像中，劳拉与拾荒者对峙了近30分钟，期间她经历了相当多的困难呢。

Stewart：这段影像的内容是在流程开始后1个小时左右的，劳拉杀死了平生中的第一个人，像这种沉重的桥段在之后的流程中会更多。


▲虽然我们都知道劳拉一定能化险为夷，但其中的过程还是要等到游戏发售后才能知晓了。

记者：影像中劳拉多次从高处摔下来，用手捂着自己的腹部在逃命，全身都脏脏的，让人觉得很可怜。

Stewart：不要紧，虽然流程中没有出浴的场面，但劳拉在渡过一些河川的场景时，水会在一定程度上将身上的血迹以及污泥清洗掉。

记者：劳拉在本作中依旧被设定为上流社会的人吗？

Stewart：本作我们将劳拉作为一般人来描述，基本上不会提及她的家庭背景。日后如果推出系列新作的话，也许会和家族扯上关系，但在本作中不会出现超高级的豪华宅邸（笑）。

记者：可以为我们稍微介绍一下"拾荒者"这个团体吗？

Stewart：这个团体里的人基本都和劳拉一样是遇难者，因为经过了很长的时间都无法脱离这个岛屿，因此索性定居下来，团体中除了小混混外还有医生等其他持有特殊才能的技师。被劳拉干掉的那个人就有俄国的口音，这些来自世界各地的遇难者为了生存下去组成了一个小型的社会。随着流程的推进，玩家能理解到更多关于这方面的事情。

记者：前面提到的"据点"，这也是首次出现在系列中的设定呢。

Stewart：岛上分布了丛林和沙滩等多个区域，而据点就是将它们区分开来的根据。劳拉可以在据点中接到主线任务，另外在据点中可以随时返回之前的任意一个据点，这都是以往所有没有的。

记者：那么回到之前的据点可以做些什么呢。

Stewart：如果只推进流程的话，是没有必要回到之前的据点的。但本作中入手新武器和道具的方式是探索以往无法抵达的地区，比方说以前无法攀越的崖壁，在学会攀岩能力后就可以回去挑战，此外还有相关的奖杯/成就以及特殊的收集等着玩家去发掘。

记者：由此看来游戏的各方面要素都相当饱满啊。

Stewart：确实，只做主线任务的话需要10小时以上才能通关，如果要完成全部支线任务和各种收集，那估计会耗费大量的时间。被划分出来的每个区域，也比以往作品中的要广阔不少。

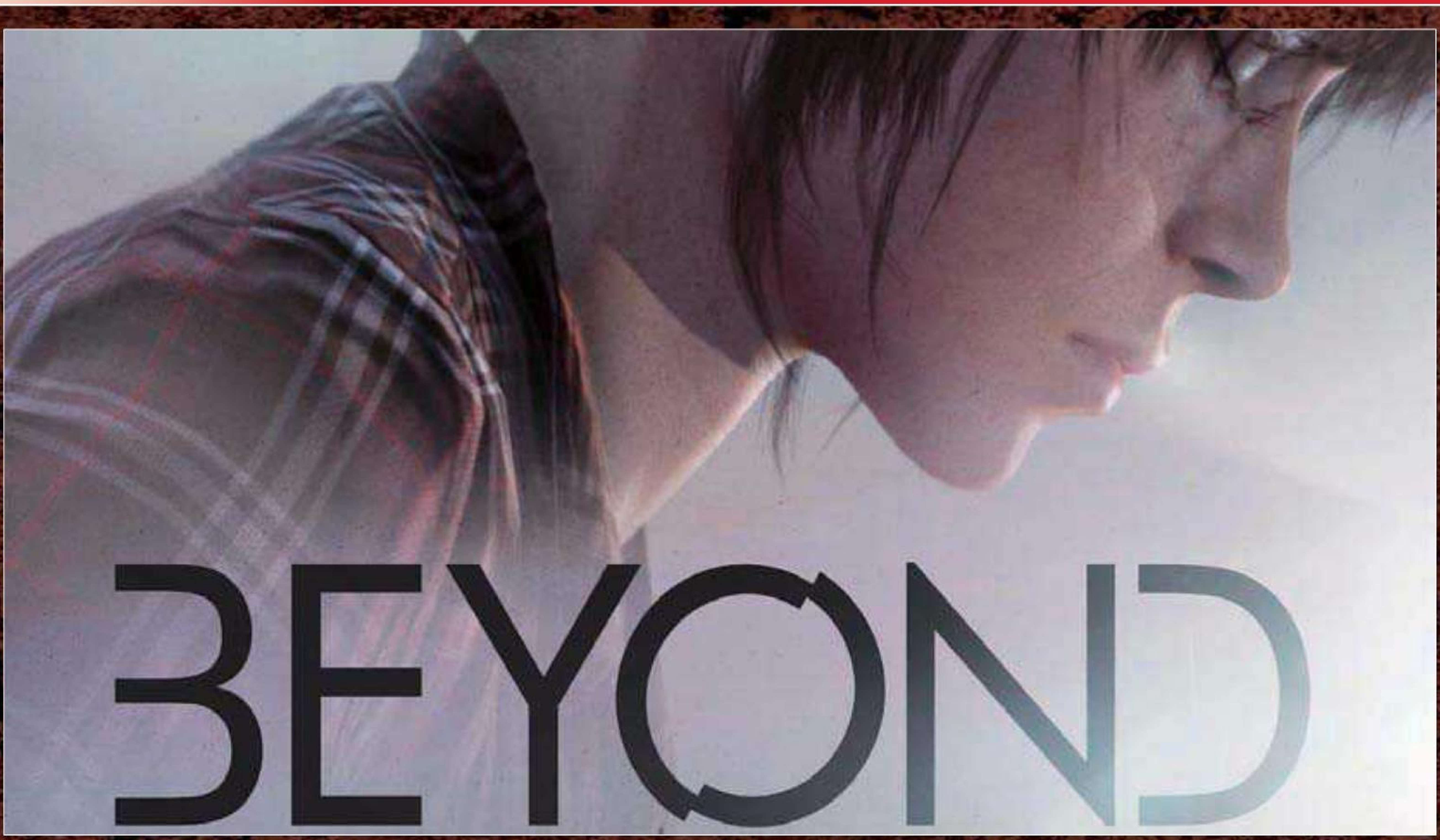
记者：本作还是叫"古墓丽影"，那么劳拉是否还会探索古墓呢？据说本作有日本文化渗透在内，那么劳拉会去探索"卑弥呼"的墓穴吗？

Stewart：啊，这个目前还不能说，等游戏发售后自己去确认吧（笑）。

记者：（笑）了解，感谢Stewart先生今天回答了我们这么多问题，日后也请大家继续关注《古墓丽影》新作的相关情报吧。


▲墙上贴着"狼出没注意"的警告，由此看来这座岛并非单纯的"无人岛"。

©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.



有着PS3独占大作《暴雨》珠玉在前，《BEYOND：TWO SOULS》刚公布便受到了不少关注。而在今年的科隆展中，开发商Quantic Dream公布了本作的加长版预告，展示了更多的新游戏内容，让我们对于本作的基本系统有了更进一步的了解，下面就让我们来看看有什么新的消息。

文 稀饭 美编 anubis

TWO SOULS

完整的关卡演示

Beyond: Two Souls	SCE/Quantic Dream		动作冒险
PS3	Beyond: Two Souls		美版
	2013年第一季	游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

Jodie23岁那一年，她受到了特警队的追捕，特警队员用突击步枪对她驾驶的机车进行扫射，不但摧毁了Jodie的座驾，也让她的左腿受了不轻的伤。特警队出动了狙击手、防暴警车和直升机来对Jodie进行追捕，而她惟一能够做的，只是藏身在一辆汽车后方，躲避着特警们的视线。这里，玩家需要扮演的是与Jodie有着神秘联系的灵体Aiden，利用场景中的各种元素来帮助Jodie摆脱困境。

Aiden的能力非常丰富，除了之前提到的扼死身上散发红光的敌人和控制身上散发黄光的敌人，它还可以与场景中的其他物件互动，而在这个关卡中，Aiden展示出了它的真正力量，它不仅仅只是能推动空罐子和吹飞报纸，还能够击飞垃圾桶，把消防柱整个拔起，甚至将警车轰上半空，并破坏一座木制的钟楼。但在这个关卡中，Aiden并没有展现出E3视频里显示过的保护罩能力，考虑到故事的剧情横跨了Jodie的十五年人生，或许Aiden的能力也在随着Jodie的年龄增长而加强，游戏元素也会在这个过程中变得越来越复杂。


▲Aiden与Jodie之间的“联系”并非是一个抽象的概念，而是存在于两人身上的灵魂链接，这个链接限制了Aiden，让它不能够离开Jodie太远。


▲扼杀特警是Aiden最常用的杀敌方法，但这种方法非常耗时，而且效率不高。


▲在Aiden视角中，玩家还可以看到被扼死的警察灵魂离开身躯的情景。





▲通过撞击电灯管，让四溅的火花引爆了已经漏油的加油站，Aiden作为一个灵体的破坏力非常惊人。

Aiden是一个真正意义上的灵体，它不但是无形的，而且可以漂浮在空中，不受到重力的影响，还能够穿透物质。一切事物在Aiden眼中都有着不同的色彩，那些不能触碰的特警队员身上散发的是蓝色灵光，能够直接杀死的队员则是红色灵光，而可以被控制的则是黄色灵光。那些可以提供互动的武器则闪动着橙色的火花，当Aiden接触人体或物体时，画面上会出现两个亮蓝色的光团，我们可以把那理解为Aiden的双手，当他要对物体施力时，双手会拉开，并一下子向物体推去。而如果是攻击或附身人类，则双手会聚拢，扣住人类的喉咙或令自己进入人类的身体。

整个关卡其实类似于一个小型的沙箱，玩家可以自己决定采取什么样的行动，选择非常多样化，推动车辆来压住特警，或者扣喉击杀对方，甚至是附身在狙击手身上并且控制他射杀同伴都可以。除了对付特警外，Aiden还必须随时留意Jodie的情况，她可能会需要帮助，例如在这个关卡中，Aiden会帮助打开电影院的大门，让她躲在里面。之后Aiden就可以对特警们大开杀戒了。

等特警们都被击败后，故事剧情终于来到了第一个预告片中曾出现过的片段，Jodie对特警队长提出了警告，然后一瘸一瘸地离开了现场。


▲Jodie的身体力量并不强，只有借助Aiden的帮助才可以进入到封锁的大门后。


▲危机暂时被解除了，但未来仍然有无穷无尽的麻烦在等着Jodie。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC

科隆展游戏短波

记忆猎人

多机种 动作冒险 ■Remember Me ■Capcom ■对应机种为PS3、X360 ■2013年5月

《记忆猎人》(Remember Me)是在科隆游戏展上公布的全新作品,由Dontnod Entertainment开发,Capcom发行,游戏使用了科幻风格的背景,无论是世界观还是人物造型都带有强烈的赛博朋克印象,让人想起了去年同类题材的佳作《杀出重围 人类革命》。但本作是完全的第三人称动作游戏,战斗部分的动作感很强,还有各种需要玩家操纵女主角飞檐走壁躲避敌人追捕的惊险时刻。

玩家将扮演Nilin,一位“记忆猎人”(Memory Hunter),讽刺的是,她自己却陷入了失忆的困境。为了找回自己的记忆,她在2084年的新巴黎(Neo-Paris)中展开了一场刺激的冒险。在这个反乌托邦式的世界中,整个巴黎都受到了严密的监控,依靠着无所不在的监控摄像头和侦查机器人,Nilin的前雇主“记忆之眼”(Memoryeyes)对她发起了一次又一次的追捕,而他们也正是Nilin记忆消失的元凶。

在故事的开端,Nilin被关在了著名的巴士底狱(Bastille Prison)中,她想方设法逃出了监狱,但对于要如何取回自己丢失的记忆,她茫无头绪。在本作公布的一段实际游戏影像中,我们可以看到本作的故事舞台新巴黎,这里虽然维持着巴黎旧日的华美建筑,但四处可见的高科技布告板和肮脏的街道都在展示着这个城市作为未来都市的特色。Nilin作为一个记忆猎手,有着不少特殊的技能,例如她能够通过数据的流动来看到一些被警戒的区域和侦查机器人的警戒范围,以此来躲避追捕。同时她还能够抽取别人的一小段记忆,用于获取有用的讯息。除此之外,她还是个身手矫健的战士,能够和敌人展开近身肉搏,并如同杂技演员般地通过攀爬建筑的边沿来飞檐走壁。

可以看出来,游戏吸收了不少同类作品的优点,呈现了非常优秀的游戏品质,沙箱城市+攀爬系统+潜行要素+格斗式战斗的系统尽取众家之长,是一款优秀的科幻作品。但本作最为引人入胜的主题,仍然是记忆,Nilin可以操纵或修改别人的记忆,这个过程会变成了一个解谜游戏,玩家需要进入到一个特定的记忆场景中,通过调整记忆中的细节,从而达到修改记忆并影响记忆拥有者行动的目的。


▲Nilin的通缉遍布全城,如何在逃避追捕的同时完成任务是玩家面对的挑战之一。


▲使用右手的特殊装置,Nilin可以入侵目标的记忆,进行修改和删除。



▲记忆场景中存在着大量的互动元素,玩家需要考虑好选择改变哪一个来达成修改记忆的目的。

潜龙谍影崛起 复仇

多机种 动作 ■Metal Gear Rising: Revengeance ■Konami ■对应机种为PS3、X360 ■2013年2月19日



这次科隆游戏展上,Konami为我们带来最大的惊喜恐怕是公布了“《MGS》系列”最新作《潜龙谍影崛起 复仇》的发售日定为2013年的2月21日。虽然还有足足半年的时间,但对粉丝来说相信也是个震撼的消息吧。

从这次游戏展上我们可以得知本作的一些相关情报,前作中雷电和斯内克合力阻止了爱国者控制世界的战争,本作的故事将发生在《潜龙谍影4》故事的3~4年后,此时人们正面临着全世界各个阵型中的政变,而雷电为了养活家人,让家人能生活下去,再次用上了他《MGS4》时使用的白色人工骨骼,成为了私人军事公司(PMC)的一员。

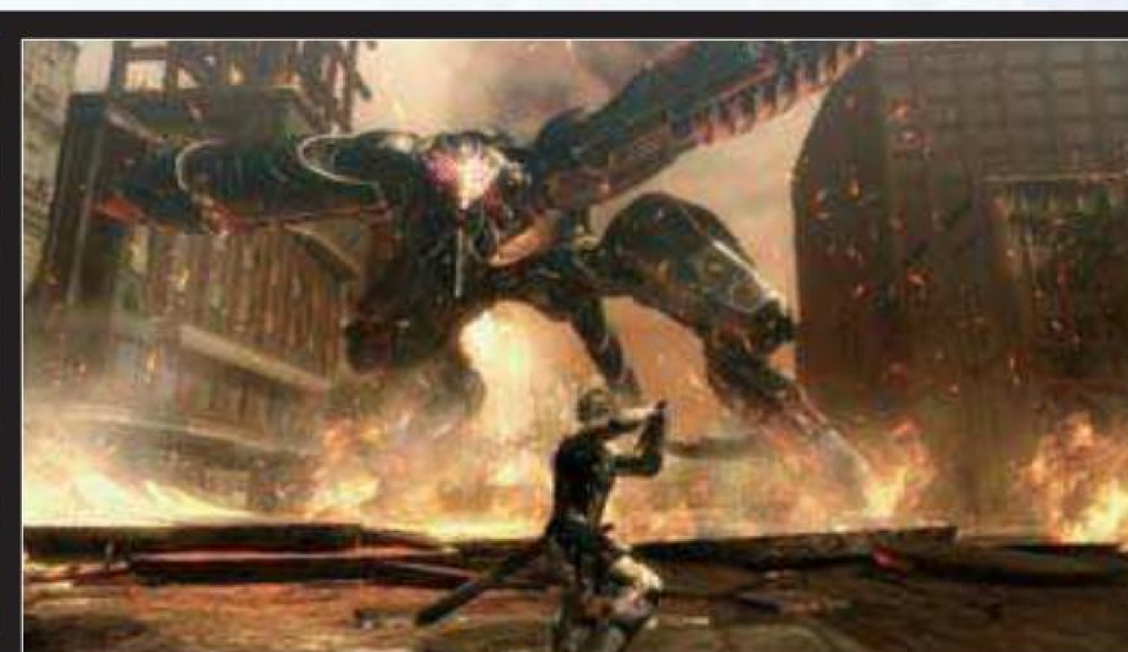
故事的开端是他担任某重要人物的保镖工作,在护送的工作中受到了跟他一样使用人工骨骼的神秘组织袭击,雷电被击败,保护工作也彻底失败。虽然由于某些原因雷电生存了下来,但白色的人工骨骼损坏了,于是现在他获得了新的黑色人工骨骼。新的骨骼虽然令他获得更强的力量,但也因此要消耗更多的能量。所以雷电要从其他敌人身上挖取蓝色的能源。

展会上公布的影像虽然跟E3的别无二致,但影像的最后加了一段小插曲,雷电与突然向他袭来的犬型机械敌人展开激战,交谈下得知它是为了追杀雷电而来的。但镜头一转又看到一个造型与它类似的机器犬跟雷电并排走在一起,看来这一类型的赛博机器犬会在游戏中发挥重要的作用。我们就期待TGS能获得更多的情报,以及游戏的发售吧。

[文:宇宙人]


▲能用尾巴和背后的电锯进行战斗的机械犬似乎是本作中的强大敌人之一。


▲本作把斩切系统做得更为主流化,使用起来快感十足。


▲除了和一般人形敌人对抗,雷电还会挑战体型巨大的BOSS。

［文：八重樱］



鬼泣 DMC

多机种 动作 ■DMC Devil May Cry ■Capcom ■对应机种为PS3、X360 ■预定2013年1月17日

由 Ninja Theory 和 Capcom 联合开发的《鬼泣 DMC》即将于 2013 年 1 月 17 日发售，经过前期宣传的铺垫，相信各位动作游戏迷们已经对这部“重生”的《鬼泣》新作期待度满满了吧？但官方的猛料可没有就此止步，在《鬼泣 DMC》中除了改头换面的但丁之外，还将会有其他大家熟悉的角色登场，这个人的身分也在本届科隆游戏展的新宣传片中得以揭晓！

或许玩家们还记得 E3 时《鬼泣 DMC》的情报中曾出现了一位额头上有星型印记的女性和一位戴面具的神秘男性的身影。女性名为凯特，是教团“秩序”（The Order）的成员之一，直属于教团最高层管理，她的战斗能力并不出色，但是却拥有能感知潜伏在现实世界中的恶魔的能力，并且可以将自己的精神送入 Limbo 世界中，因此可以为但丁提供一些战略战术上的帮助。但是对于“The Order”高层而言，凯特的存在倒更像是一枚有用的棋子，当她没有利用价值时大概就会给无情地舍弃掉吧？

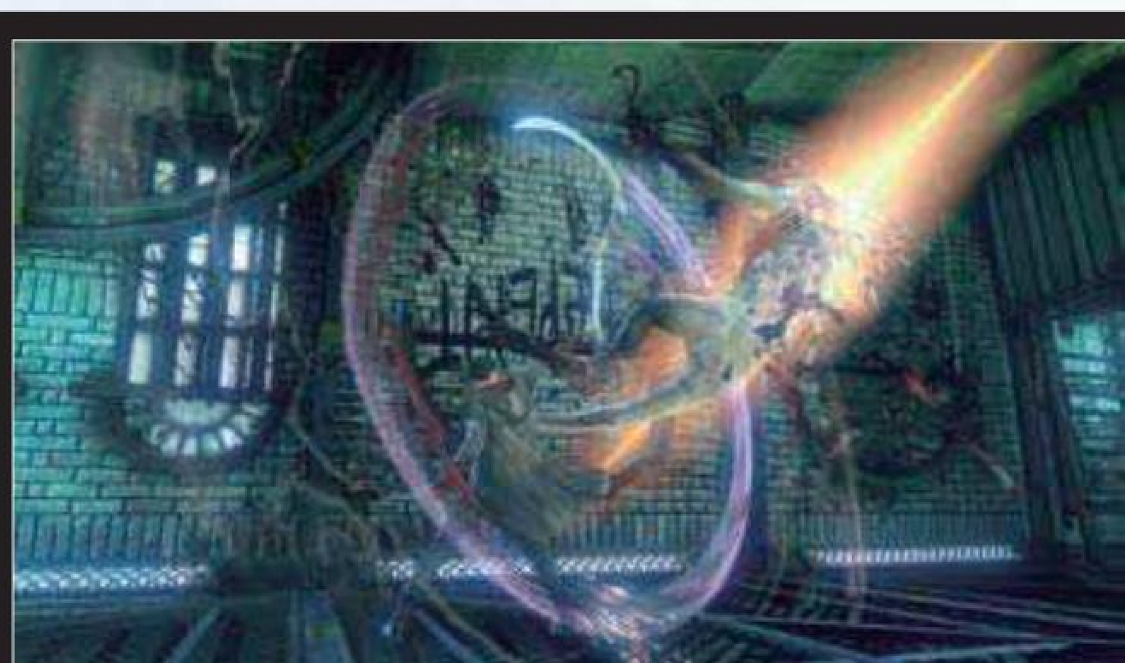
另一位戴着邪恶面具的神秘男子则是教团的最高统治者，在 E3 的宣传片中，他朗读了一封对恶魔的挑战书，并称教团已经拥有了能与恶魔相抗衡的武器——“恶魔杀手”但丁。为何他会有如此之大的自信确信但丁会协助教团呢？因为他的真实身分正是但丁失散多年的双胞胎哥哥——维吉尔！

维吉尔的现身大大出乎了玩家们的预料，同但丁一样，他的形象也与之前发生了巨大改变。尽管服装的主色调仍为蓝色、武器仍是日本刀、头发也依旧是银发，但本作中维吉尔给人的印象更为现实、诡诈、冷漠，却缺乏了过往的那份温柔。当凯特为保护但丁受伤后，但丁企图前去营救，可维吉尔却责怪但丁“太傻太天真”，竟然要为一个女人铤而走险。如果说本作的但丁虽然改头换面，但骨子里还是大家熟悉的那个叛逆小青年的话，维吉尔则无论是外表还是内在都难以与大家熟悉的哥哥有任何联系了。

新影像中还有一位 BOSS 级恶魔登场，名为 Succubus，也就是基督教中的女性梦魔。传统设定中，女性梦魔会趁着男子入睡后前来吸取男人的精气，所以形象一般都为长有蝙蝠翅膀的性感美女。但这位美人恶魔到了《鬼泣 DMC》中却成为了多足爬行类怪物，丑陋的容貌更是令人反胃。看来传统经典的“但丁调戏美女恶魔”的场面是不会出现了呢……



▲本作的许多场景设定都颇有创意，与场景的高互动也是本作的魅力之一。



▲发动天使之力后，可以高速旋转镰刀攻击敌人。



▲恶魔 Succubus 的 CG 图，和性感完全不搭边呢……

杀戮地带 雇佣兵

PSV 主视角射击 ■Killzone Mercenary ■SCE ■对应周边未定 ■发售日未定

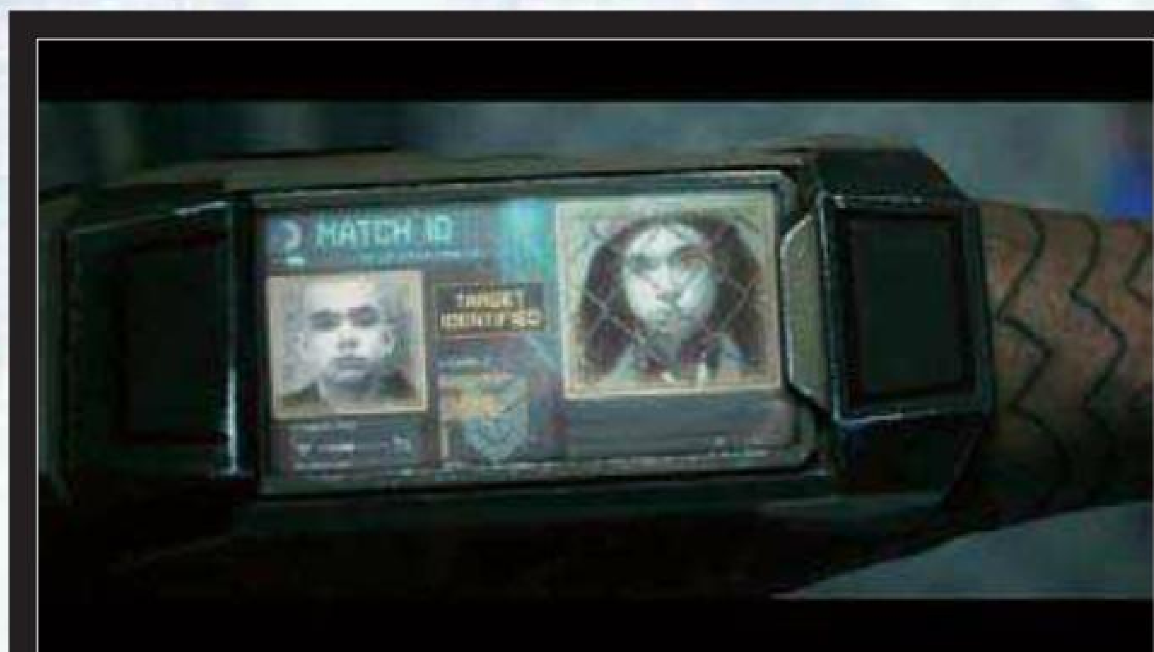
［文：九兵卫］

科隆游戏展上公布的《杀戮地带 雇佣兵》在很多 FANS 的意料之中，但也有很多令人意想不到的变化。和前一作掌机版版——PSP 平台的《杀戮地带 解放》不同，游戏采用了和家用机版完全相同的主视角射击玩法，玩家依然需要和海尔干星人战斗，而操作方式则由传统的按键与六轴操作，全新增加了对应触控的操作方式，战斗更加直观与激烈。

从初代诞生开始，《杀戮地带》的画面就一直代表者 PS 系主机的最强水准，本次的 PSV 新作也不例外，从整体的场景描绘到细节部分的动作细节，游戏的每一帧图像都给玩家带来赏心悦目的享受。而本作的玩法相比前几作，新增加了众多近身搏击的部分，玩家可以通过前触屏的提示在规定时间完成动作指令的输入，从而给予敌人华丽的一击。这些穿插在游戏中的近身战斗很好地调整了作品的节奏，战斗方式也更为自由丰富。



另外值得一提的是，玩家消灭不同的敌人可以获得不同的金钱奖励，这直接关乎游戏的体验，从本作的副标题《雇佣兵》我们也很容易联想出这两者之间的关系，因此全新的系统非常值得期待。



▲全新展开的剧情增加了众多新面孔。



▲激烈的近身战斗让游戏更为爽快。



▲各式载具在本作中依然大放异彩。

死侍

多机种 动作 ■Deadpool ■Activision ■对应机种为PS3、X360 ■2013年



比起超人、蝙蝠侠和蜘蛛侠，甚至是X战警和复仇者联盟，死侍这位超级英雄在国人当中的认知度可能比金刚狼他哥剑齿虎都要低一点。他上一次在大荧幕上露脸，还是在《金刚狼前传》里充当前期配角和最终BOSS，而在游戏领域，他的最近一次登场应该是在《MVC3》中，跟Capcom阵营的帅哥但丁战成一团。直到今年，这位Marvel漫画世界中最贱，最唠叨又最疯狂的人气角色，才终于得到了一次在游戏中担纲挑大梁的机会。Activision旗下的High Moon Studios把死侍选为了他们的新动漫改编作品主角，足以说明这家靠改编“《变形金刚》系列”作品起家的工作室有着非常独到的眼光。

为死侍制作一个游戏并不是一件容易的事情，仅仅从身分上来说，他完全符合一个游戏主角所需要具备的条件，拥有矫健的身手，精通多种枪械，也是功夫大师，更是一位使用武士刀的高手，而且具有如同金刚狼般的超级复原能力。但死侍恐怕是惟一一个知道自己是个漫画角色的超级英雄，这导致他会做出许多跳出一般条框外的超现实行为，例如在《MVC3》中他甚至可以拿自己头上的生命槽当做武器攻击对手，这是在其他角色身上完全无法想象的事情，这点要如何在游戏中实现，还尚不清楚。而且，死侍在获取了自己这副不死之身时也产生了严重的精神问题，他脑内长期有两把声音在与他对话，在漫画中这会以旁白的方式出现，而在本作的剧情动画中，似乎相同的情况也会出现在剧情动画中，如果这种情况还能延续到战斗部分，那可真是种奇特的乐趣。

本作最令人期待的地方在于，High Moon Studios试图要把死侍身上所具有的夸张喜剧元素和暴力成分都忠实还原到游戏中，如果这点真的能够得以实现，那恐怕对每一个喜欢美式漫画的玩家来说，本作都是无法拒绝的佳作。除此之外，本作还有什么亮点？预告片最后死侍自己给我们来了点剧透，“金刚狼你个烂货”这句台词已经足以说明问题了。

［文：稀饭］



▲张狂而暴力的战斗方式是死侍的最大特点之一，与同样具有不死身的金刚狼有点相似，但少了几分狂暴，多了几分戏谑。



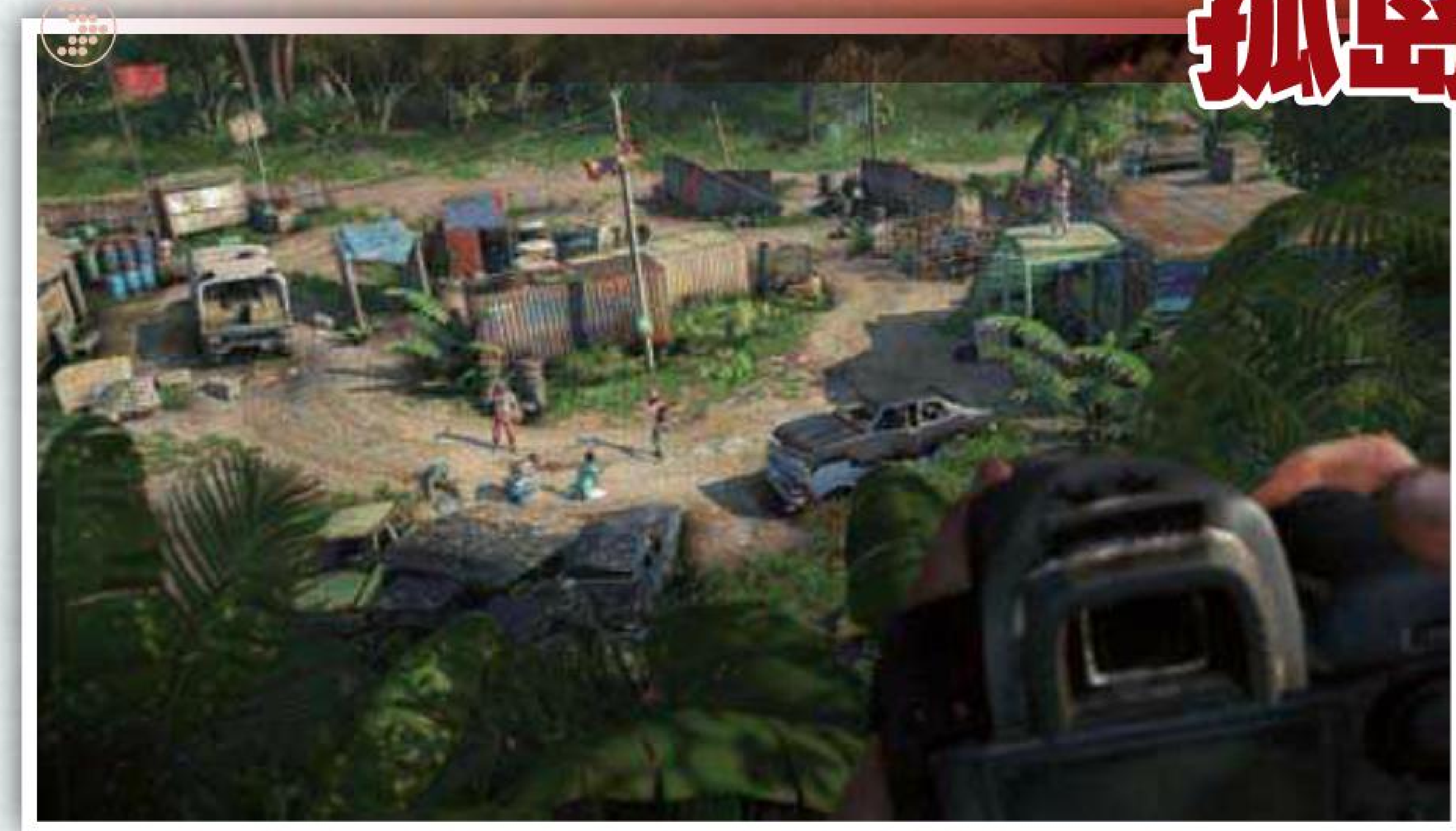
▲平静的生活已经完全远离了死侍，他一停下来就会萎顿不振，惟有一个个死亡任务才能够让他有活着的感觉。



▲除了和敌人战斗时大秀嘴炮，平常死侍也不忘对大屏幕外的玩家们耍个宝。

孤岛惊魂3

多机种 主视角射击 ■Far Cry 3 ■Ubisoft ■对应机种为PS3、X360 ■2012年12月4日



从之前放出的情报我们就已经了解到游戏场景将是一座开放式的群岛，根据试玩者的描述，本作玩法更类似于沙箱，没有规则可言，游戏中出现的生物、收集要素、分支任务以及随机事件会随时抓住玩家的注意力。与2代相似但本作相比2代的场景要显得空旷一些。

游戏系统会尽量对玩家需要去的地点有一些提示，不会导致玩家在过程中无脑乱跑，举个简单的例子来说，有收藏品在无线电塔中，爬上塔之后玩家可以从地图提示中清楚的了解到敌人的位置，从演示中对敌人使用药物这一设定来看，游戏在某些方面有意借鉴了“《刺客信条》系列”。玩家在游戏中将有越来越多的塔将可以破坏，得到的奖励也会越来越多。

试玩演示中玩家可以尝试各种匪夷所思的事情，比如向羊群中扔手雷，附近的海盗会听到动静后过来。开车撞老虎会受到虎群攻击等等，游戏中此类的互动要素比比皆是。

游戏中的狩猎方式与《荒野大救赎》有几分相似，靠近动物尸体后便可以取出它们的内脏部分。这些动物都十分凶猛，是把双刃剑，玩家可以利用它们攻击敌人，但同时也必须小心这些猛兽向自己反扑。演示中还可以看到游戏中能乘坐滑翔翼实现快速移动，在玩法丰富程度上不会让玩家失望，

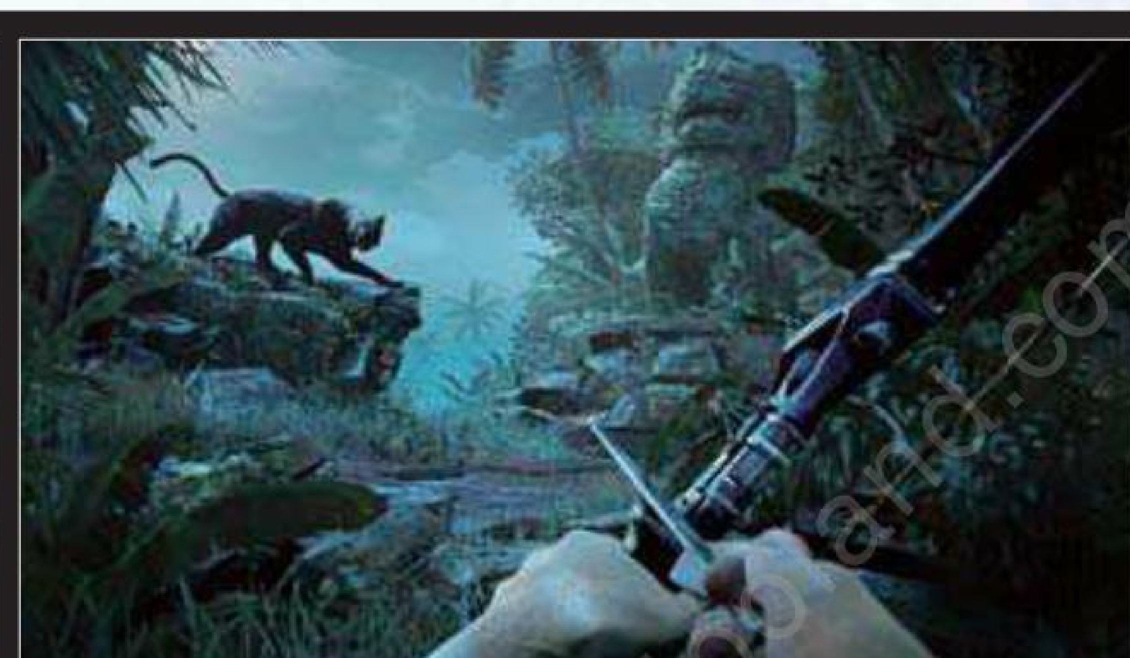
游戏从原定的今年9月延期至12月，制作人称需要时间进一步完美游戏的方方面面，相信期待本作的玩家不在乎再等3个月。 ［文：华尔兹］



▲在岛上利用悠闲时间打打扑克，感觉早晚会出事。



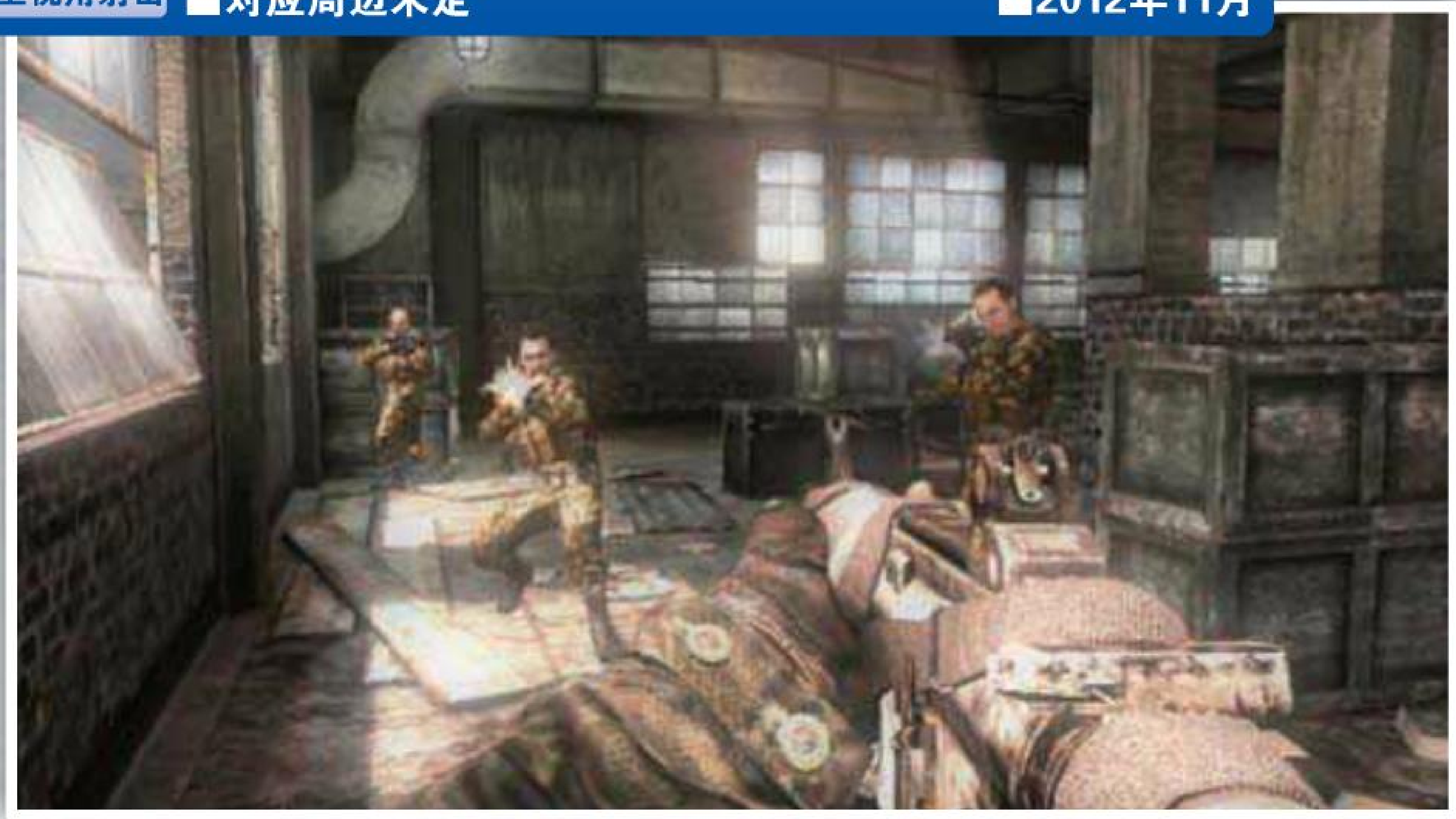
▲躲在暗处制敌，对方身上已经大火缠身。



▲在岛上学会狩猎是生存的必修课。

COD 黑暗行动 解密

PSV 主视角射击 ■Call of Duty Black Ops: Declassified ■Activision ■对应周边未定 ■2012年11月



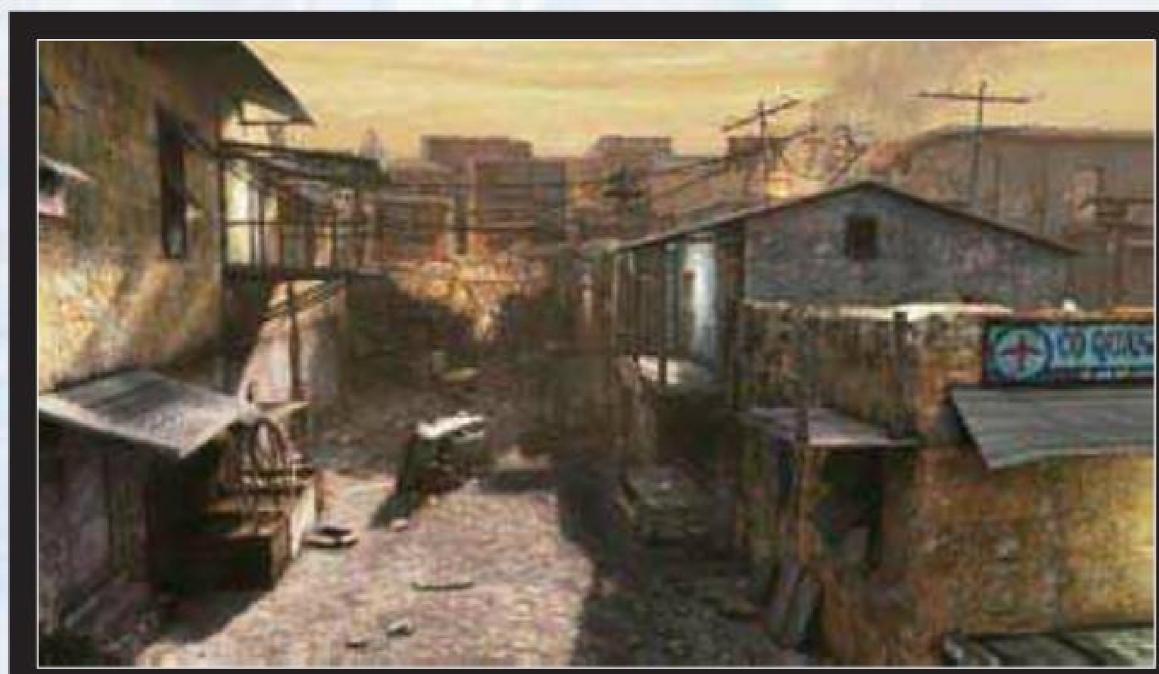
在科隆游戏展上，一直云里雾里的PSV版《COD》，即《COD 黑暗行动 解密》终于放出了第一段视频影像，这段影像只有短短的一分钟，但结合官方公布的情报，我们可以了解到游戏的一些关键信息。

本作剧情的时间轴位于《COD 黑暗行动》与《COD 黑暗行动 II》之间，相信对家用机版这两作剧情以及游戏风格感到有断层的不止笔者一个，而本作应该能对家用机版两作起到一个很好的衔接作用，如果你是钟爱“《COD 黑暗行动》系列”的剧情派，那就绝对不能错过本作。

在内容方面，游戏活用了PSV的触摸机能，利用背触屏幕可以实现诸如投掷手雷、挥刀等动作，很好地弥补了PSV版相对家用机版按键不足的问题。通过WIFI联机，游戏多人模式支持最大4对4的8人对抗，虽然从影像中可以看到多人模式的地图与系列先前作品的某些地图十分相似，但厂商表示所有多人地图都是重新设计。虽然相比家用机版游戏明显缩水不少，但就《COD》登陆掌机平台来看，这就已经是不小的突破。

值得一提的是，本作并非由发行商动视担纲制作，而是外包给北美的制作组Nihilistic Software，这个制作组看似有些陌生，但早前推出的PSV版《抵抗 燃烧天空》就是由其制作，虽然最终口碑并不算理想，但希望制作组能吸取这次同平台上开发同类游戏的经验，为玩家呈献更优秀的《COD 解密》，游戏预定于2012年11月发售，就让我们一同期待游戏的到来吧。

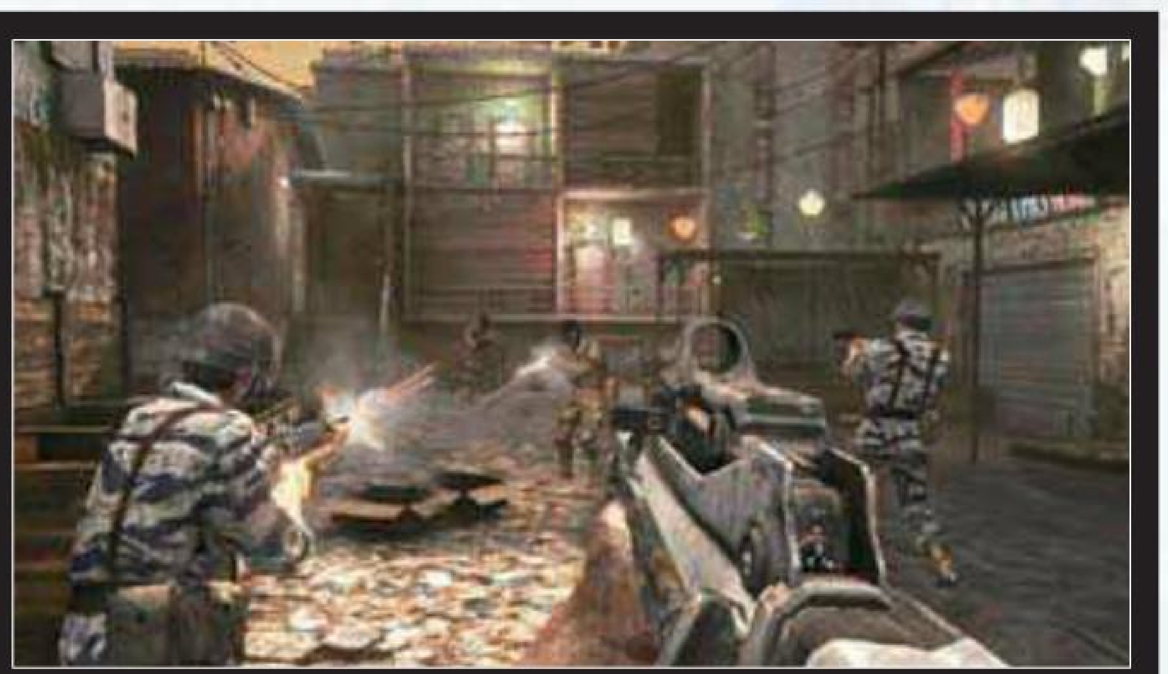
[文：伽蓝]



▲本作的场景之一，令人难以想象这竟然是掌机游戏的画面。



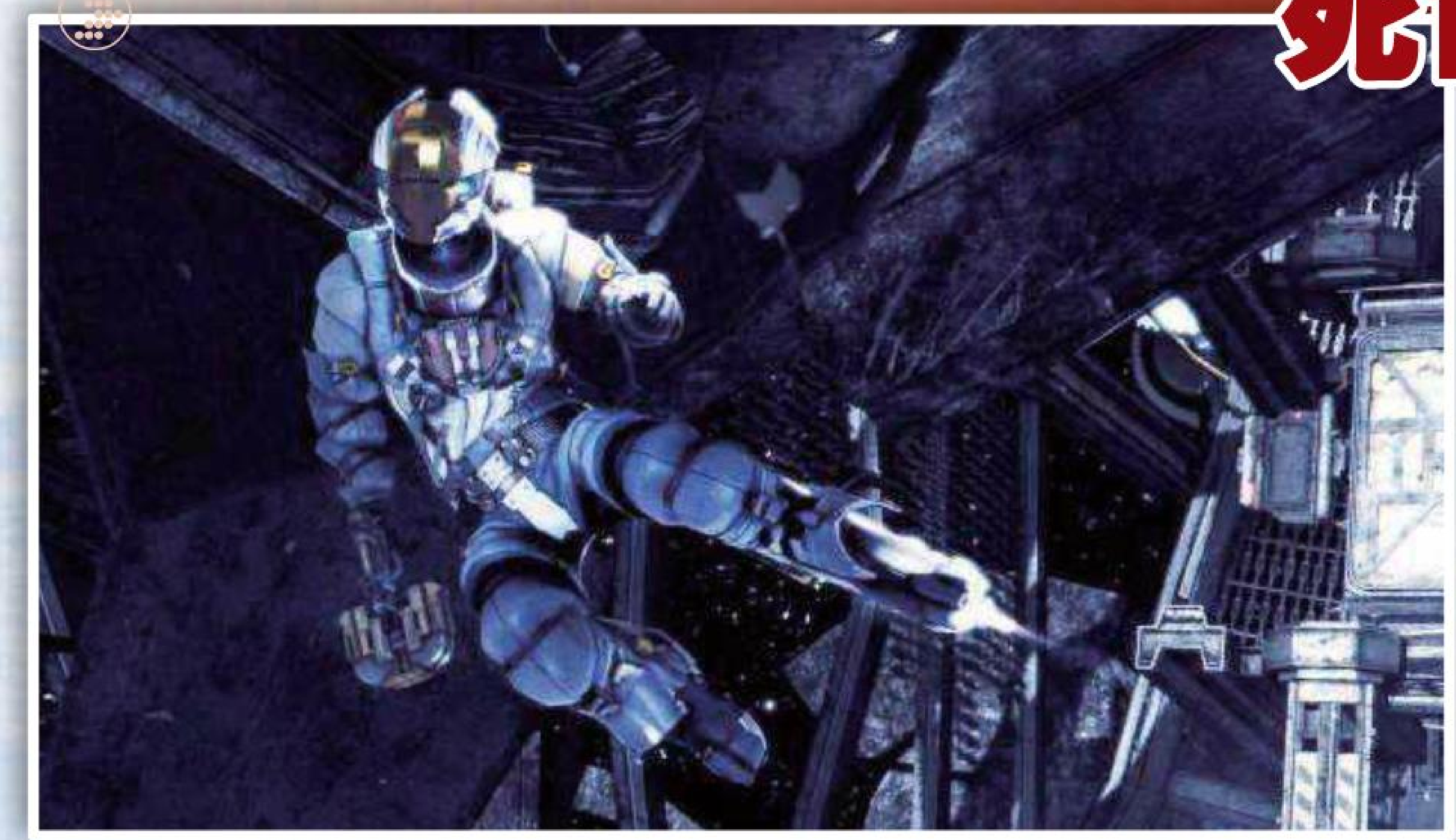
▲本作的敌人，无论是手中的AK47步枪还是头上的黑色脸罩都是标准的恐怖分子装备。



▲从我方士兵的装扮看来，本作似乎仍然没有使用现代背景。

死亡空间3

多机种 动作射击 ■Dead Space 3 ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■2013年2月5日



在《死亡空间》系列”当中一直都存在这武器升级的元素，在本作中也不例外，而制作组似乎并不想玩家因为艾萨克逐渐变得神神叨叨而忘了他还是个懂得各种专业技能的工程师，所以在本作当中，艾萨克将自己的职业专长发扬光大，开始把不同的武器拼接起来，制作成一把全新的武器！

公布之始，《死亡空间3》就展现出了一种革新的制作思路，场景改为冰天雪地的星球上，出现了双人合作战斗，玩家还会遇到不少使用枪械的敌人。这一次，我们暂时先不讨论这一切到底是真实的，还是艾萨克已经疯得能够脑补出一个庞大世界来，让我们来看看游戏的新系统，武器拼装（Weapons Crafting）。

光从字面上看来，这个描述似乎有点过于简单粗暴，而在实际游戏过程中，武器拼装的过程会有趣得多，艾萨克在游戏过程中会获得许多武器的零件，找到场景中的工作台后，艾萨克可以进入到武器拼装界面来尝试把这些材料组装成一把新的武器。各种枪械被分成了许多个部位，每一个部位也有许多不同种类的零件，通过把它们互相拼合，一把新的武器就诞生了。

关于这个新系统，有两个特殊的地方，第一个当然是不同零件之间的性能差别，这里指的不仅仅是枪口类型对于发射出的子弹类型的影响这么简单，枪械的每一个零件部位都对枪械本身的性能和攻击方式有影响，玩家需要明智地选择最为适合自己目标的零件来打造一把足够强大的武器，而不是让零件之间的性能互相冲突，最后造出一把只比烂铁好一点的垃圾货。第二个，就是本作的枪械都可以支持最多两个发射口，也就是意味着玩家可以让一把枪拥有两种不同的攻击方式，这可比挂件之类的设定给力多了。

而对于那些不那么喜欢花时间在武器拼装系统上的玩家，本作同样有相应的安排，那就是蓝图（Blueprint），在蓝图界面中，玩家不需要自行选择枪械的零件，而是在系统预设的选择中挑选一个，然后就可以立刻获得。省下了DIY时间，各位玩家就可以尽情地大开杀戒了。

[文：稀饭]



▲充满了自由度的武器拼装系统还允许玩家把自己设计的武器分享给你的战友。



▲尽管拼装枪械透着一种工业组装式的山寨味道，但那些被打成蜂窝的敌人可不会这么觉得。



▲目前尚不清楚拼装武器能否两个枪口同时开火，如果那是可行的，这作的敌人们可就惨了！

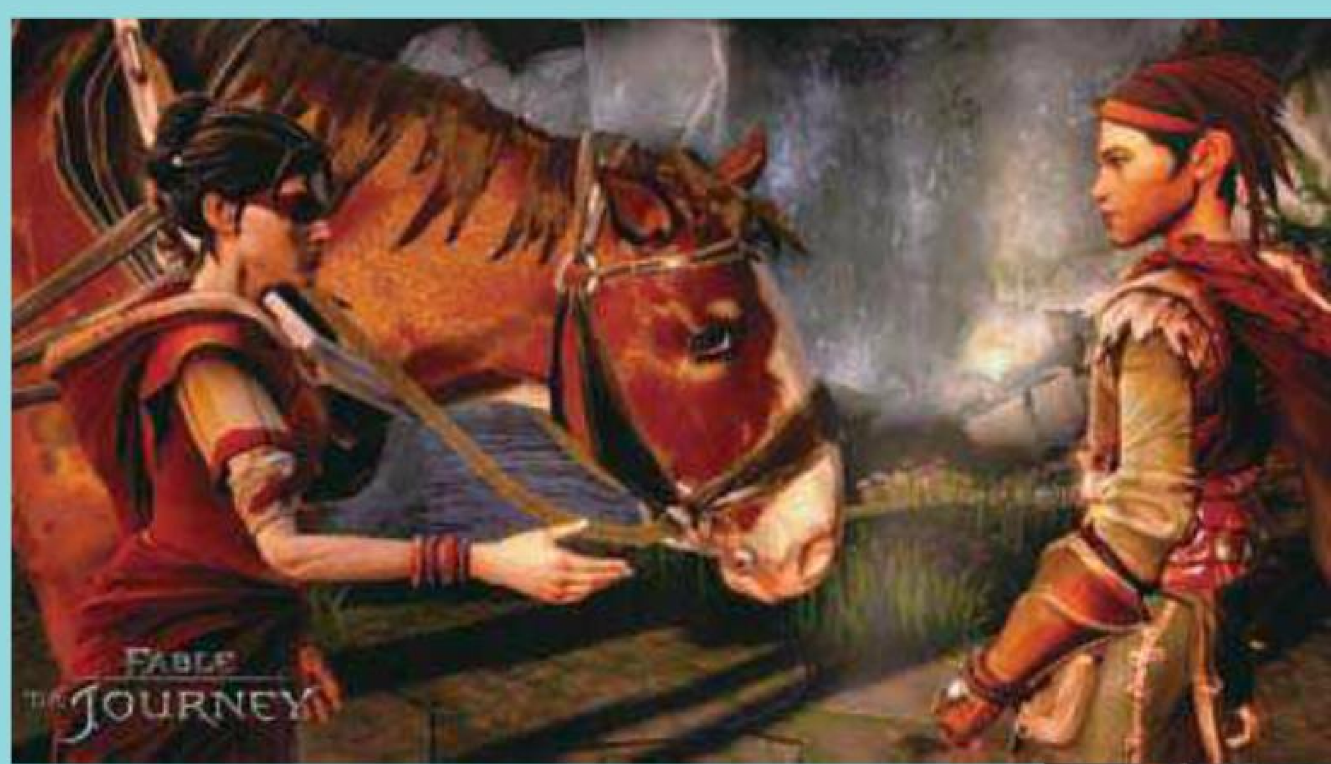


作为 X360 平台上最广为人知角色扮演游戏品牌之一，“《神鬼寓言》系列”一向以高自由度和经典的善恶选择而为玩家们所熟知。但作为系列的最新作，《神鬼寓言 旅程》却在 2011 年的 E3 展上刚公布时便展现出了一个全新的特点，那就是体感操作。在本作中，玩家不再使用手柄来操作角色行动，而改为用 Kinect 进行体感操作，游戏视角也改为了第一人称。到底在这款新作品中有什么值得关注的新特点，让我们一起来探究一下。

神鬼寓言 旅程	Microsoft/Lionhead Studios		动作
X360	Fable：The Journey		美版
	2012年9月4日	1人	49.99美元
	Kinect专用		

核心向的体感游戏

我们都清楚，比起一般的家用机游戏，体感游戏一般在游戏形式上较为简单，难度也更低，而且最大的卖点往往就是体感本身，对于故事则不太注重。但作为著名角色扮演游戏系列中的一员，《神鬼寓言 旅程》打算带给玩家们不一样的体验。尽管游戏的进行方式仍然是属于体感动作形式，但本作仍然会拥有一个如同角色扮演游戏般的深邃故事线，在故事中，玩家将会驾驶着马车在阿尔比恩（Albion）世界上四处行走，一路上会有种种的危险出现在玩家面前，玩家需要一边使用魔法击败敌人，一边保护好马车和马儿并继续前进。在这段旅途中，一段宏伟的史诗篇章正在缓缓地展开。



◀特蕾莎、加百列和他驾驭的驽马是游戏中三个最重要的角色。



▶驾驶马车经过箭雨纷飞的战场，非常考验玩家的“驾驶”技术和胆量。



▶腐败者与它手下的恶魔正在席卷整个阿尔比恩。

▼驾驶马车冲入满是亡灵的城堡，路途注定凶险无比。



主角们

本作的故事发生在《神鬼寓言 Ⅲ》的五十五年后，玩家将会扮演加百列（Gabriel），一位离开了自己村落的普通少年，他在驾驶着马车旅行时遇到了一位名为的特蕾莎（Theresa）的少女，她的双眼被一个名叫“腐败者”（The Corruption）的魔头所伤害。在特蕾莎的要求下，加百列带着她逃离了腐败者的追杀，向着一处古石塔进发，在那里，特蕾莎可以取回她原本拥有的强大力量，用以击败腐败者和它手下的怪物。但腐败者并不会轻易地放过加百列和特蕾莎，它一边操纵着黑暗席卷阿尔比恩世界，一边对两人进行着持续不断的追击。这是一段危机四伏的旅途，两人到底能否拯救阿尔比恩？这就要看玩家的游戏技术了。

©2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.

文 华尔兹 美编 NINA



为了纪念 JOJO 系列 25 周年，NBGI 在官网以神秘倒计时的方式公布了这款《JOJO 全明星大乱斗》，本作将交由曾负责“《火影忍者 忍者风暴》系列”以及《阿修罗之怒》的 CC2 来制作，素质得以保障。相信各位 JOJO 迷们已经迫不及待了，目前游戏放出的情报并不多，届时希望大家留意更详细的报道。

乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	NBGI		动作
多机种	ジョジョの奇妙な冒–オ–ルスタ–バトル		日版
	预定2013年	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

系列7部，全数登场！



从情报中得知本作将收录《幻影血脉》、《战斗潮流》、《星尘斗士》、《不灭钻石》、《黄金之风》、《石之海》、《飙马野郎》这 7 部作品，看来称之为全明星大乱斗一定不为过。

最强还原

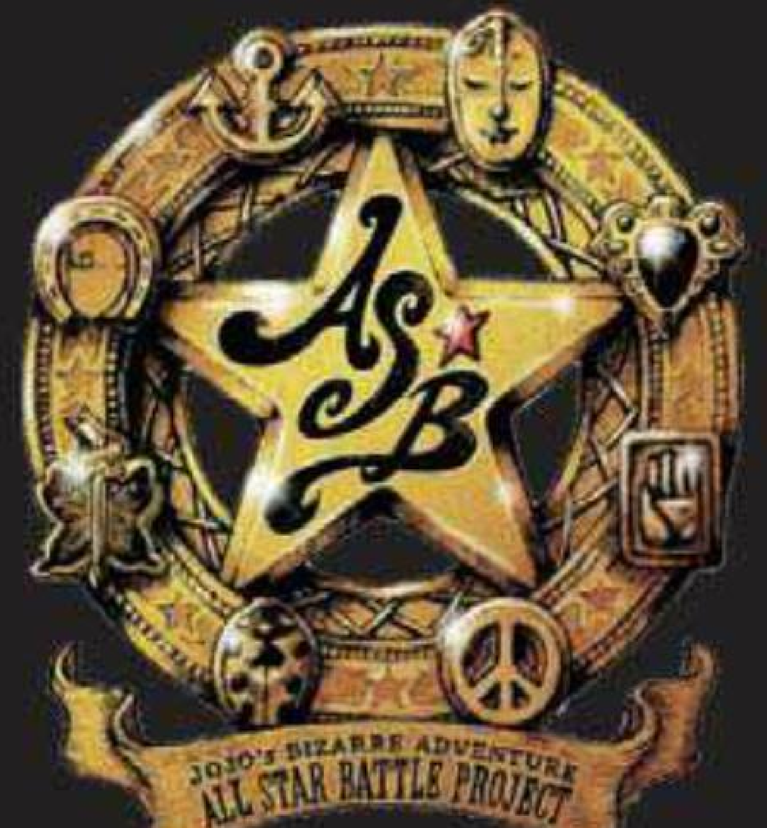
本作中将融入各种漫画中的精髓，比如头脑战，以及最为直观的“荒木特色”人物扭动都将被最好地还原，此外游戏中还会出现大量漫画中的字幕效果，让玩家感受最原汁原味的 JOJO 战斗。





ASB徽章

ASB 是游戏副标题“All Star Battle”的缩写，该徽章集结了每部登场作品标志性的特征图案，将它们融合为一体。无奖问答，各位都能认出周围这些标志都出自 JOJO 哪部作品吗？



确定登场角色一览

初次登场作品：第三部 星尘斗士

替身：白金之星（Star Platinum）

能力：超高的精准度、破坏力以及速度，后期习得时间短暂停顿

角色介绍：第三部的主角，沉默寡言，拥有准确的判断力。替身精准度以及破坏力在A级以上，曾在第三部中打败DIO，后期习得时间暂停能力，在第四、六部中都有大量登场戏份，同时也是第六部女主角空条徐伦的父亲。



▲白金之星必杀高速连续铁拳攻击，伴随阿拉阿拉的喊声，破坏力满点！



▲白金之星用有极强的破坏力，弱点在于攻击距离上。

高速破坏力！

空条承太郎



Jotaro Kujo

©NBGI/ 荒木飞吕彦 / 集英社

头脑波纹！



乔瑟夫·乔斯达

JOSEPH JOESTAR



▲注入太阳之力的波纹功，将惧怕阳光的敌人轰杀！



▼超强的波纹力量，向敌人使用波纹炸裂能力。

初次登场作品：第二部 战斗潮流

替身：紫色隐身（HERMIT PURPLE）

能力：波纹攻击、透视念力

角色介绍：第2部的主人公，也是第一部JOJO主人公乔那森的孙子。性格玩世不恭，甚至有些轻浮，最讨厌的词就是“努力”，不过却拥有超强的头脑以及战斗经验。在本作中以第2部年轻时的形态登场，以波纹作为主要攻击手段。

战斗的天才！



瓦乌姆

Wham



▶双腕高速旋转产生的龙卷风，拥有压倒性的破坏力，该技能称之为“神砂岚”。

初次登场作品：第二部 战斗潮流

替身：无

能力：神砂岚、透明化、与生物融合、身体自由变形

角色介绍：超越人类极限的存在，柱之男中排名第三位，万年前卡兹带走的婴儿之一，曾在第2部中杀死男二号西撒，由于表示对其的尊重，没有破坏其最后的血红泡沫。在与乔瑟夫的战斗后，由于与其惺惺相惜，笑着死去。是位非常注重战斗尊严的角色。



◀杰洛的爱马登场，利用马蹄踢向敌人的面部！



▲铁球旋转攻击，投出后配合特殊波纹发生，将敌人打成旋转的效果。



初次登场作品：第七部 飙马野郎

替身：无

能力：铁球回转，具有波纹功能

角色介绍：谢皮利家族的传人，为了救一名男仆而参加赛马比赛。使用家族传的铁球回转技巧。拥有替身潜能。无论马术还是战斗能力都是顶级的，其牙齿上的字母令人印象深刻。在游戏中将使用马以及铁球战斗。

骑乘回转铁球！

Gyro

杰洛

制作人松山洋访谈情报汇总



松山洋

初次登场作品：无

替身：无

能力：制作游戏

介绍：隶属于游戏制作公司CC2社，最喜欢少年漫画，是位JOJO的铁杆FAN。曾制作过“《火影忍者 终极风暴》系列”等。

访谈情报

※制作人松山洋是原作《JOJO》的铁杆粉丝，并且在4、5年前就构想出了要制作这部作品。

※本作登场的角色具体数量还不能透露，但可以说比一般的格斗类游戏登场角色都要多不少。

※本作将尽量将原作中最重要的头脑战斗融入到游戏中。

※关于大家关心的游戏中会不会出现《阿修罗》或者《火影》式的QTE，以及PV中出现的效果音声音有些薄弱的问题，松山表示正式版会让大家满意。

文 莱雅 编 洛克 美编 NINA



TALES OF XILLIA 2
テイルズ オブ エクシリア 2



根据选择纺织未来！负债两千万的无止境还债路！

无尽传说2		NBGI	角色扮演
PS3	テイルズオブエクシリア2		日版
	预定2012年11月1日	1人	8380日元
	无对应周边		

自从《无尽传说 2》公布发售日之后，大量新消息便不断涌现出来，最为让人惊喜的莫过于前作角色参战，这么一来 NBGI 传说小组的三位人设绘师都在正统作品中齐聚一堂了，这可谓是前所未有的盛事！根据最新消息，本作还将参加今年的东京游戏展，游戏展之后还将在日本全国召开试玩会。不过在此之前，还是让我们一起看看本作目前为止公开的情报吧！

尤里乌斯·威尔·库尔斯尼克

比主角路特加年长八岁的哥哥



声优	大川透
年龄	28岁
身高	180cm
武器	双剑
战斗类型	剑士
人设绘师	奥村大悟

路特加的哥哥，格兰斯皮亚社的特殊战斗部门的代理人。格兰斯皮亚社是艾连匹奥斯数一数二的综合型大企业，而代理人则是各部门精英的统称。责任感很强也很会照顾人，不过面对弟弟的时候就会有些啰嗦。只要是路特加做的料理，不管是什么东西都会很高兴地吃下肚，特别喜欢番茄。有着心情好的时候会哼起小时候照顾路特加时经常唱起的“某首歌”的习惯。 由于在路特加出勤第一天引起事件的原因，尤里乌斯现在正行踪不明。



▲身为比弟弟年长八岁的兄长，尤里乌斯在路特加面前展现出的是平时很少流露的温柔。

皮兹利·卡尔西·巴库

格兰斯皮亚社最高负责人





▲既然是代理人的统帅，皮兹利和尤里乌斯有着什么关系……？

格兰斯皮亚社的最高责任人兼代理人的统帅。虽然身为平民，却拥有着动用匹敌国家预算规模的资金的力量。他最为重视的是前进往更高处的意志，他发现路特加潜在的能力之后邀请他成为代理人，并从各方面帮助路特加。

声优	矶部勉
性别	男性
年龄	43岁
人设绘师	奥村大悟

贝尔

皮兹利的秘书



▲作为双胞胎姐妹，贝尔和诺瓦的性格可以说有着天差地别。

声优	田中理惠
性别	女性
年龄	20岁
人设绘师	奥村大悟

知性且冷静的皮兹利的秘书。不会因为感情用事而乱掉阵脚，很难得知她的真实想法。有传闻说，皮兹利很中意她对自己毫无畏惧的态度才录用她的。其实她是诺瓦的双胞胎姐姐，不过平时对待妹妹的态度就像对待陌生人一样。

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

还款接收负责人



声优	佐藤聡美
年龄	20岁
人设绘师	奥村大悟

◀得知申请巨额贷款的人是路特加时，诺瓦的吃惊可想而知。据说她头上的挂饰是奥村大悟的恶搞。

路特加以前的同级生，现在是格兰斯皮亚社旗下银行的勤务员，担任着路特加的还款接收工作。在格兰斯皮亚社旗下工作的同时还干着好几份高薪的打工。以前曾经追求过尤里乌斯，也因此对尤里乌斯和路特加兄弟俩的脾气了如指掌。性格外向活泼而且喜欢热闹，不过有时候会说出些不得了的发言。

曾经一起冒险的伙伴们，以全新的姿态再次参战！



声优	杉田智和
年龄	27岁
身高	182cm
武器	双手大剑+枪
战斗类型	枪剑士
人设绘师	藤岛康介

往来于艾连匹奥斯和利泽·马克西亚之间的商人。原名阿尔弗雷德·温德·斯文特，是艾连匹奥斯名门的正统继承人，曾有过当佣兵兼恐怖组织间谍的经历。现在是一名商人，和商业上的伙伴一起踏上商业的轨道而不断奋斗中。重新审视着至今为止都在逃避着的全新的生活方式，想要亲手创造出自己的容身之所。也因为这个原因，和以前相比显得比较表里如一，不过由于和他人坦诚相对的机会增多反而在人际关系方面不断碰壁。



留起胡子开始经商的前佣兵

艾尔文

▲一年里艾尔文留起了胡子，拉风的风衣也换成了中规中矩的黑外套。

▼经过一年时间的成长，蕾娅身上变化的不仅仅是服装，还有0.5cm的身高……





从看护士转职成为新闻记者的活泼少女

蕾娅·罗兰德

声优	早见沙织
年龄	16岁
身高	158.5cm
武器	棍
战斗类型	棍术使
人设绘师	猪股睦实

前作主角之一裘德的青梅竹马。性格开朗，思想乐观的努力家。在辞掉实习护士的工作之后来到艾连匹奥斯，并迷上了新闻记者这一职业。现在在小型新闻社里修行的同时进行着“寻找自我的旅行”，但是一直没有得到满意的结果而开始着急。最近开始意识到自己差不多也要变得成熟些，目前正在悄悄地研究让自己变得成熟一点的流行事物。



利泽·马克西亚的宰相

罗恩·J·伊鲁贝鲁特

声优	麦人
年龄	63岁
身高	175cm
武器	军刀
战斗类型	精灵术士
人设绘师	猪股睦实

拥有“指挥者”别名，在利泽·马克西亚里无人不知的名军师。现在复归政治舞台，就任利泽·马克西亚的宰相，站立在两国交涉的最前线，和艾连匹奥斯相继缔结着休战协定、和亲条约等，使两国之间在军事上的紧张状态得到缓和。另一方面，对于反对和平派来说是最为痛恨的对象。虽然是政治和军事世界里的重要人物，不过喜欢和年轻人们小打小闹。



▲《TOX》最可爱的组合再度登场！

艾丽泽·卢塔斯

声优	堀中优希
年龄	13岁
身高	147cm
武器	提坡
战斗类型	精灵术士
人设绘师	藤岛康介

在卡拉哈·夏尔上学的少女。通过参加亲善使节团而再次造访艾连匹奥斯。以和路特加的相遇为契机，艾丽泽和提坡这对名组合再度复活。目前正挑战使用移动型通信机GHS的短信功能来交上新朋友。身边的提坡是过去亚·裘尔所开发的独立型增灵极，仅限于艾丽泽使用，拥有着增幅玛纳的功能。和一年前相比，毒舌能力又更上一层楼……？！



带着布偶的内向少女

继承自前作的战斗风格！

艾尔文的特性——蓄力

在发动任意技之后按住 × 键不放，可以变成让右手的大剑和左手的枪合体的“蓄力”状态。所有的技都会变成蓄力技。可以通过Skill来增加蓄力次数和缩短蓄力准备时间。本作里还追加了边蓄力边攻击的武身技。



▲不仅追加了全新的武身技，似乎连术技语音都有部分重新录制了。

蕾娅的特性——活伸棍术

抓住时机躲开敌人的攻击之后，手中的棍子会在一定时间内变长，攻击范围变得更加宽广。随着蕾娅的成长，棍子变长的时间也会跟着增加。相比起前作那可怜的武身技数量，本作里还追加了不少全新的武身技。



▲作为空战角色之一，蕾娅的新武身技很值得期待。

罗恩的特性——术后调律

在罗恩的精灵术咏唱完毕后还能够进行各种各样的术后操作，例如追加火球数量、让水球变得更大等。在《TOX2》里还为罗恩追加了不少武身技。



艾丽泽的特性——提坡切换

艾丽泽可以通过提坡能够配合战术或战斗情况进行模式切换，无论是远战还是近战都很活跃。提坡 on 的时候精灵术的威力会提高，提坡 off 时技的威力会提高，按下 R3 能够进行切换。



经过一年进化，全新的共鸣系统再临！



▲和操作角色一起包围敌人进行夹击。



►在进行战斗指示的时候，搭档角色的状态栏上会出现作战状态。



▲为操作角色抵挡敌人的攻击，在操作术士型角色时尤其实用。

和前作一样，操作角色可以通过方向键来和队伍的任一角色进行“共鸣”，战斗画面下方的角色头像对应着十字键的位置。除了操作角色之外的非控制角色之间也能够自动进行共鸣，共鸣对象可以进行操作角色的战斗掩护。而《TOX 2》还追加了在共鸣状态里对搭档角色的战斗指示功能，操作方法是在共鸣状态中按下搭档角色对应的方向键，而详细的战斗指示则在菜单的“作战”里进行设置。

既然有了共鸣系统，怎能没有共鸣术技！

在共鸣状态下和搭档一起攻击敌人并进行连击的话，战斗画面左边的共鸣槽便会进行积累，积累到一个阶段时便能够使用“共鸣术技”。根据共鸣对象不同，能使用的共鸣术技也各不相同，由于《TOX2》的主角路特加拥有三种战斗风格，想必本作共鸣术技的连携一定能够变得热闹无比。

在本作中，共鸣术技分为了两个种类，一种是“独有共鸣术技”，另一种是“共通共鸣术技”。其中“独有共鸣术技”是通过和特定角色的特定术技之间进行组合才能使用的共鸣术技，前作的大部分共鸣术技都是这个分类。独有共鸣术技不仅仅只有攻击方面的术技，还有回复术技。共鸣标志为金色。



▲路特加的“Sort・Larde”+蕾娅的“圆闪打”=圆闪袭落。



▲路特加的“Rapid range”+艾尔文的“Variable trigger”=Mortal Fire。



而“共通共鸣术技”不受搭档角色和术技限制的共鸣术技，用任何术技、跟任一角色进行共鸣都能够使用的共鸣术技。如果操作角色是路特加的话，根据路特加战斗风格的不同，使出的共鸣术技也会有所不同，例如分为突击型或范围型，共鸣标志为银色。

◀Cut in的头像也由ufotable重新绘制了，不过共通共鸣术技的视觉效果都大同小异。

在战斗里也能尽情聊天的Fighting Chat！

和前作一样，在战斗里进行共鸣、遇到剧情战、切换队员时都会出现一些小对话，而且对话不仅仅限于我方队员，敌方成员也会加入进来！



▶前作角色的动画立绘由ufotable重新加以绘制。



◀爱露虽然不能参战，但是还是能够加入到战斗的聊天中，这也是增加她存在感的方法之一吧？

主题是“让你知道赚钱和还钱是何等辛苦”的RPG

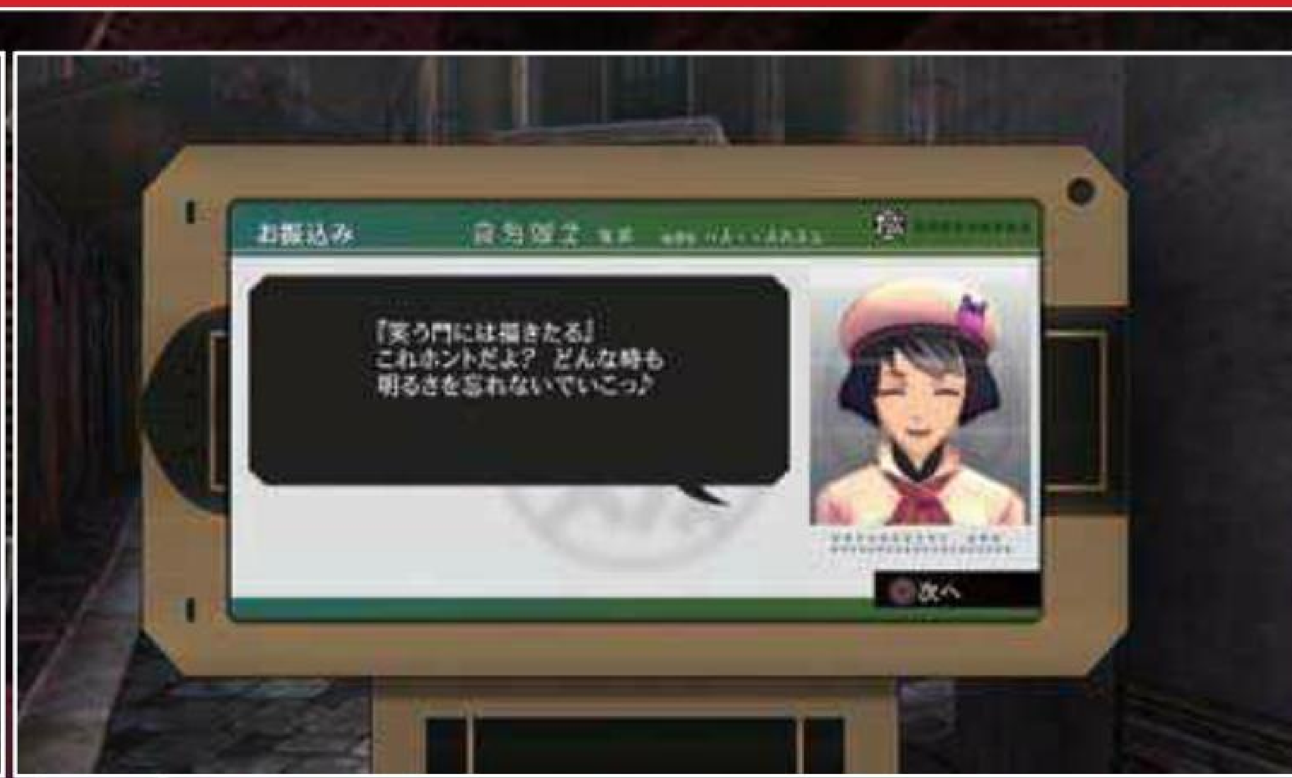


▶背负起债务的路特加，等待着他的将会是漫长的还债之路。

由于路特加和爱露被卷入到某个事件中，因为某个原因而背负起高达两千万 Gald 的债务。在艾连匹奥斯里，身负高额债务的人会被随身带着的移动型远距离通话装置 GHS 所追踪（GHS 类似我们所使用的手机），为了防止他们逃跑，负债者的移动手段被限制，从而导致行动范围受到限制。随着不断地偿还债务，行动范围能渐渐变大。也就是说，为了能够让剧情继续下去，想不还钱都不行。

虽说本作支持分期付款，不过当所持金达到一定数额却不还债的话，负责接收路特加还款的诺瓦GHS 会督促路特加还债，如果继续无视的话会被强行征收。





▲每次偿还债务之后诺瓦都会说些话来激励玩家。

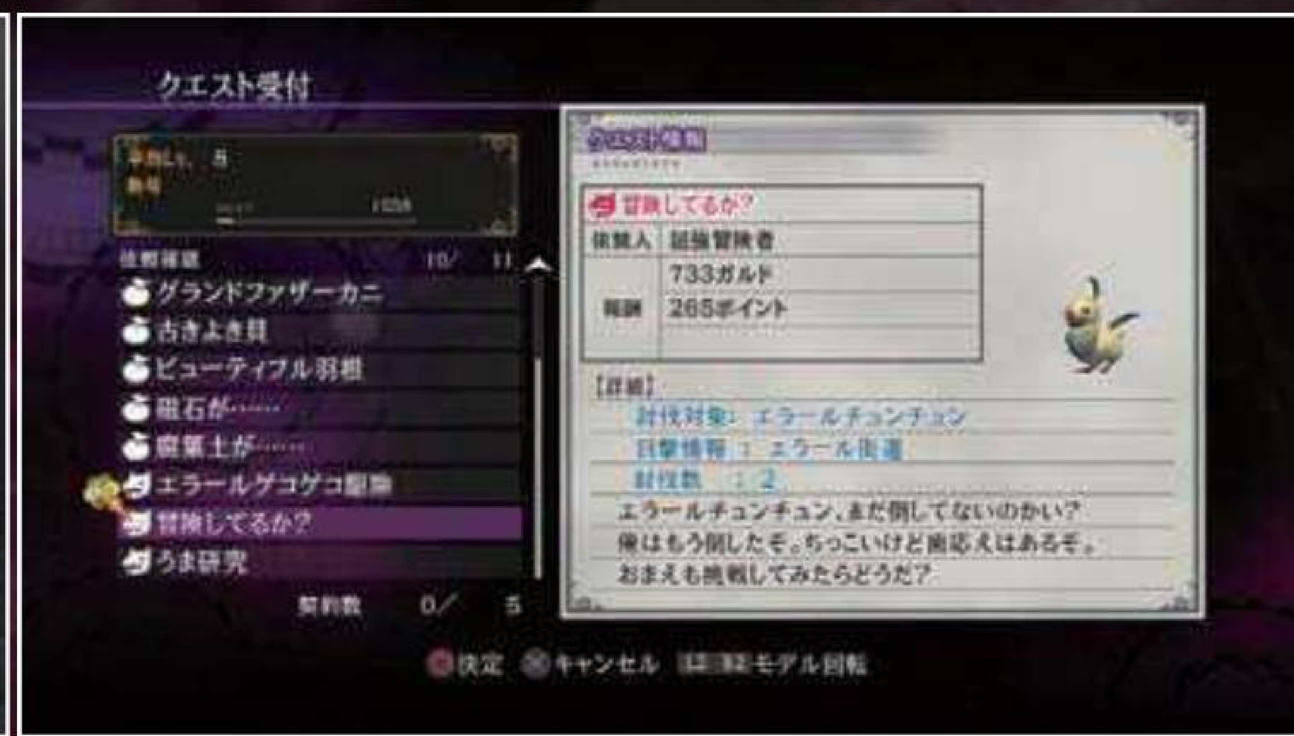
在格兰斯皮亚社的人才派遣公司在各地有设立中介所，路特加可以通过和各城镇的中介人签订契约来接受任务。当完成任务时能够获得金钱和功勋点数，积攒功勋点数能够得到称号。随着称号的不断获得，能够接的委托任务也会变多，也能接受高难度的委托任务。

▼大多数任务都是讨伐魔物或寻找素材，说不定偶尔也会有特殊的任务出现。

▲在赚钱辛苦的“《传说》系列”里，两千万算是一笔巨款，不知还债是否会对我们购买装备造成影响？



▶艾连匹奥斯的每个城镇都有中介所，那么利泽·马克西亚有没有中介所呢？





▲《仙乐传说2》的主角艾米尔和路特加出自同一绘师，互换服装自然也是情理之中。

游戏特典

在公布了游戏发售日的同时，制作人马场英雄还公布了预约特典和几款同捆套装。预约特典的内容包括路特加的艾米尔换装在内的三个角色换装、PS3主题、前传小说（讲述在1代和2代之间的故事）和设定集。而限定BOX是Ebten的露露猫猫布偶套装，售价11499日元，以及Lalabit的粘土套装，售价11980日元。除此之外官方还公布了手柄同捆套装，售价12980日元。虽然价格看上去挺贵的，不过想想关游戏就要8380日元，这些限定套装还算“超值”了。



▲从花纹来看，可以和前作的同捆机配成一套，NBGI真会做生意啊！



▶前传小说的样本，对粉丝来说可是必收的好物啊！

马场英雄制作人访谈精选

关于《无尽传说2》

1.本作是在《TOX》制作的中途就决定开始制作的。
2.爱露的怀表是影响剧情的关键物品，怀表有金银两种颜色。
3.除了少数选项外，选择基本上不会改变故事的走向。
4.本作能继承前作的存档，在拥有前作存档的情况下进行游戏能得到一些好处。



▼艾尔文和蕾娅跟着路特加一起踏上旅途究竟是有什么原因？



▲GHS简单来说就是我们平时用的手机。

关于角色

1. 艾尔文手头还有着一年前当佣兵时的各种人脉关系。

2. 蕾娅对裘德的感情依然没有改变。

3. 尤里乌斯所属的部门是格兰斯皮亚社的特殊战斗部队，作为代理人的尤里乌斯是托里格拉夫的名人，他很在意弟弟，因为路特加是他惟一的亲人，他在暗中进行的危险工作并未让路特加知晓，而路特加之所以希望去格兰斯皮亚社就职是因为对哥哥尤里乌斯的憧憬。



▶尤里乌斯喜欢番茄，所以家里的厨房一直常备着番茄。







锁定11月29日，燃烧吧！心中的钢之魂！

受到“机战饭”瞩目的系列最新作《第2次超级机器人大战 原创世纪》在近期终于公布了发售日和售价，同时还公开两个新战斗系统，不出洛克所料，本作的售价并不便宜，高达7980日元（折合人民币638元）的价格相信大部分玩家都会望而却步，好在近期发售的作品中，除了《Z2》因为版权问题没有推出港版外，其余作品都有价格相对实惠不少的港版，因此还是值得期待的。下面就让我们一起来看看本次公开的两个新系统吧！

第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG		日版
	预定2012年11月29日	1人	7980日元
	对应周边未定		

绚丽无双 组合攻击

能够一次性攻击多台敌机的组合攻击（コンビネーション攻击）并非是本作中首次加入的系统，在以往的作品中也存在类似系统，不过只能对直线列队的敌人有效。在本作中，只要机师持有“连续攻击”这一技能，而且机体装备有“组合武器”（在种别图标中以“C”标出）时就可以发动组合攻击。组合攻击可以让一部机体对复数敌人同时发动同时攻击，除了自身要满足基本条件外，被攻击的敌人必须相邻。



▲机师必须要学会连续攻击，连续攻击最高L4，等级1时可以攻击2机，等级4时可以攻击5机。







◀攻击时，对敌人造成的伤害会从第2部机体开始降为70%、65%、60%、55%。虽然伤害会依次下降，但攻击只消耗一次弹数或EN，在改造度不高的前期相信非常实用。

4机同时攻击的极限突破

让人热血沸腾的全新系统，通过极限突破（マキシマムブレイク）能让四台机体同时发动攻击，参与战斗的四台机体能用“支援武器”（在种别图标中以“F”标出），之后还能使用除了地图炮之外的任意武器进行追击。极限突破除了会发动让敌人无法反击的连续攻击外，还具有无视命中率的特点，其攻击必定命中，相信这在对付一些回避率较高的BOSS时将发挥出意想不到的作用。





◀▲▼参加攻击的所有机师气力必须在140以上，攻击之后气力会下降10点，因此该系统算是一把双刃剑，适合在最后的总攻击中使用。



▼参与攻击的两个小队必须互相邻接，并且都要带有支援武器。



▲发动攻击的两个小队的主机师必须学会特殊技能“统率”，该技能无法通过养成修得。





©SRWOG PROJECT

官方于 8 月 5 日在东京的新木场 STUDIO COAST 举办了“《苍翼默示录》系列”的主题活动，本次活动的主要目的是为了公开录制将于 9 月 6 日播出的广播剧——“ぶるらじ W”，录制现场请来了豪华的声优阵容，其中有矶村知美（Makoto）、悠木碧（Platinum）、中村悠一（Hazama）、今井麻美（Tsubaki）、杉田智和（Ragna）、近藤佳奈子（Noel）、ゆかな（帝），以及两位新角色的声优安元洋贵和行成とあ。而系列的最新作《刻之幻影》便是在途中突然公布的消息，街机版已经于 8 月 6 ～ 12 日、8 月 24 ～ 26 日在日本的秋叶原、北海道等多地进行公测，相信在冬季正式稼动后，目前已经确定会在 PS3 平台出推出的新作也距离我们不远了。本次前线就为大家带来新作的相关情报以及本作的制作人兼人设师——森利道的访谈。

文 狼来了

美编 心の永恒

苍翼默示录 刻之幻影		Arc System Works	格斗
PS3	ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
	发售日未定	1人	7980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

新作亮点抢先看



1. 场景全部经过重新的绘制。
2. 所有的音乐都经过重制且追加新曲。
3. 追加 3 名未曾在系列中出现过的新角色。
4. 以往角色的部分着装有一定的变化。
5. 以往角色追加新招式。
6. 取消了防御雷管的破防系统，画面中也不会显示雷管。
7. 新的攻防系统。

除了上述的特点的外，新作中还有许多细微的变更，比如 Ragna 的武器在使用特定招式后会变成镰刀形态、Tsubaki 将以《连续变幻》结尾时的黑色衣装登场、Hazama 追加一招践踏对手的超必杀技、Bang 也追加了使用武器五十五寸钉的超必杀技等等，具体的情报还请各位关注 TGS 的相关报道。





▲主人公 Ragna 的经典招式 214D 调整为“会往前移动一段距离的飞行道具”。



▲ Hazama 的部分招式在演出效果上也有变化。

原有角色衣装变更

诺爱儿（Noel）



原统制机构的卫士，虽然外表上看起来沉着冷静，实则内心寂寞，对战斗以外的事情都非常不擅长，尤其是料理。

声优 近藤佳奈子



■经典招式的全新演绎，从图中可以看出连暗转时的特效也经过了重制。

新场景预览









系统相关

オ-バ-ドライブ

本作的整体节奏有所提升，原有的攻防系统也经过调整，而“オ－バ－ドライブ”便是新加入的系统。画面中会追加对应的计量槽来取代原有的 Burst 图标，该槽在回合开始时处于蓄满的状态，假如在防御或者受创状态中输入以往发动 Burst 的指令（A+B+C+D），那么依旧会发动以往的“蓝霸”；如果在一般状态下输入 A+B+C+D，则会发动进攻型的オ－バ－ドライブ，该系统的主要作用是在一段时间内增强角色的能力（假如角色的体力已经不多，持续时间会加长），具体的增加内容因角色而异，发动中还可以使用觉醒超必杀技。

无论使用了オ－バ－ドライブ还是 Burst，计量槽都会清空，该槽会缓缓回复，需要再次蓄满后才能使用与之相关的系统，该槽的回复速度大致在一回合内蓄满一次。加入了オ－バ－ドライブ系统后，相信原有角色的打法也会相应地发生变化，比如擅长进攻的 Ragna 在オ－バ－ドライブ的辅助下能进一步地提高进攻时给予对手的压力，而一些擅长以飞行道具作为主力牵制手段、本身的抗压能力较差的角色如 Rachel 就会选择以 Burst 来防身。

©Arc System Works

现行角色オーバードライブ能力一览

根据目前的情报来看，前作角色“Λ-11”和“μ=12=”已经删除，而本作登场角色的总数还不能确定，因此先放出已经确认会登场的角色的オーバードライブ能力供玩家们先睹为快。

角色	オーバードライブ能力
Ragna	强化D系招式
Jin	使用武器的招式附带冻结效果
Noel	D系统招式的攻速加快
Rachel	风槽的回复速度加快
Taokaka	出现分身与本体一同进攻
Tager	强制对手进入磁力状态
Litchi	方向+D键控制武器的移动轨迹
Arakune	让对手持续陷入烙印状态
Bang	进入风林火山状态
Carl	人偶招式的性能强化
Huku-men	勾玉槽的增加速度提高，D系成功当身时可以用必杀技取消，但不对应崩防招式
Tsubaki	D槽自动增加
Hazama	D系招式强化，身体周围出现可以吸收对手体力的圆环
Makoto	蓄力招式自动变成Lv.3
Valkenhayn	狼形态槽的回复速度加快
Platinum	D系武器没有使用次数的限制
Relius	人偶槽的回复速度加快

破防系统变更

细心的玩家会发现，对战画面中除了Burst图标变成了オーバードライブ的计量槽外，前作《BBCS》中特有的防御雷管也消失无踪。这并不是说删除了破防系统，而是经过了全新的改动。先让我们来看看HG槽，在系列的前面几部作品中，只有Jin这个角色的HG槽是分为4格来表示的，如今所有角色的HG槽都将和Jin一样，这意味着全角色都会追加消耗25% HG来发动的招式，假如对手在防御该类



招式时没有打开防护罩，那就会直接被破防！张开防护罩时也会消耗大量的护罩槽。破防系统的变更除了要求玩家必须更具有大局观外，也在一定程度上加快了游戏的攻防节奏。

受身系统变更

在之前的作品中，假如对手的连段因失误而出现了空隙，被打的一方是可以通过受身来避免被对手继续打伪连的，只不过这个受身的时机一般非常短，如果想要在这一瞬间受身的话就必须连打按键，如此一来虽然能提高受身的成功几率，但受身成功时也极有可能因为之前的连打出现误输入而遭到对手更为猛烈的攻击。

为了面向更多格斗游戏的新手，制作组决定将最速受身的方法变更为《P4U》中的按键方式，玩家只需按着任意按键不放，那么操控的角色就在会允许受身的一瞬间自动最速受身，相信这个改动能延续不少家用摇杆的使用寿命！

受命运之轮引导而来的3名新战士

本作的舞台已经从之前的“第13阶层都市カグツチ”移动到“连合阶层都市イカルガ”，随着舞台的变更，新角色自然也是少不了的，下面便为大家介绍一下目前已经公布的三位新角色。



“不要小看这些连千斤之物都能随意摆弄的布条噢。”

如仙女一般舞动着身姿进行对战的技巧性角色——アマネ=ニシキ

D系统：珠波衣罗虏(スパイラル)

オーバードライブ：D系招式变为最高等级

声优：石田彰

角色背景：アマネ为了追寻自己向往的事物而加入了本次的争斗中，故事中被设定为与Carl有所联系。



▶招式具有欺骗性的アマネ，在对战中凭借华丽的“舞技”，将对手玩弄于鼓掌间。



“让你尝尝我的厉害吧。”

以异于常人的怪力追求着力量的纯粹男人——アズラエル

D系统：弱点打击(ザ・テラー)

オーバードライブ：攻击命中对手时强制附加弱点

声优：安元洋贵

角色背景：アズラエル过去曾经因为犯下了重大的罪状而一直被囚禁在牢狱之中，这次因何种理由将其派往连合阶层都市イカルガ，还是个迷。



▶和アズラエル的对战没有胜负，只有生与死。



“阻碍我的话，饶不了你。”

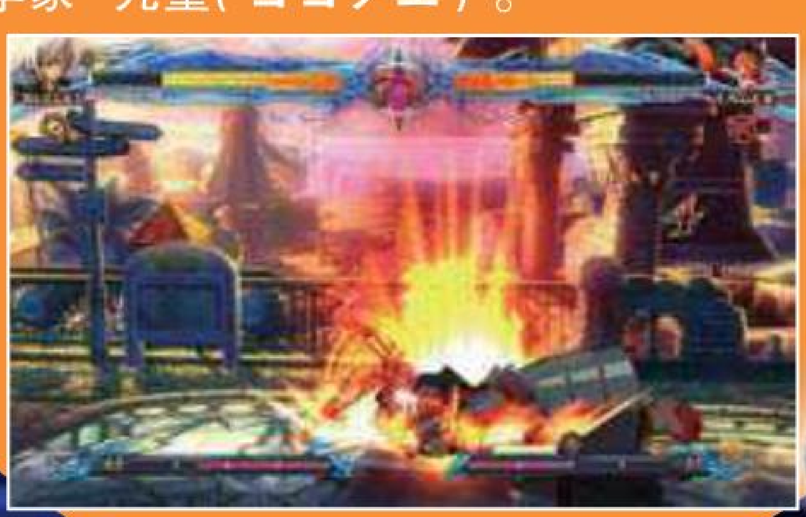
无论对手的体积有多大都可以将其甩飞的女战士——巴雷特(バレット)

D系统：锁定(ロックオン)

オーバードライブ：持续处于ヒートアップ状态

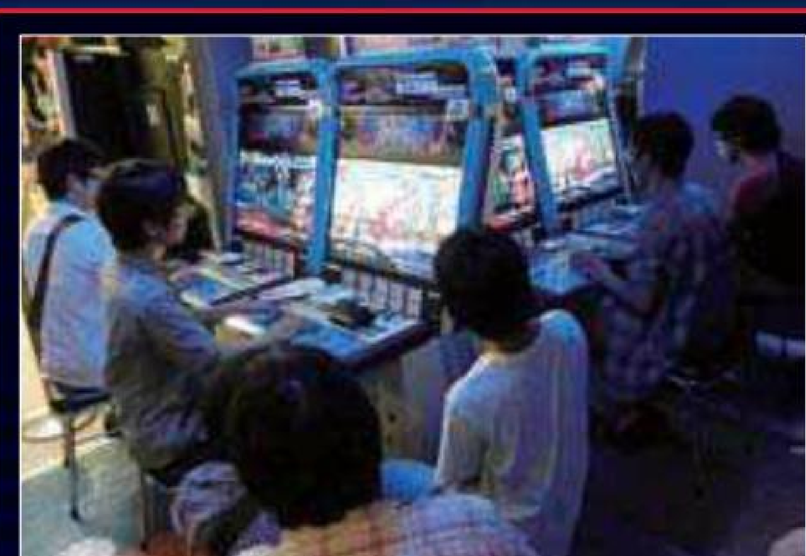
声优：行成とあ

角色背景：巴雷特所属的佣兵部队因为不明的原因而全灭了，为了追查真相，她正在寻找第七机关的科学家“九重(ココノエ)”。



▶无论对手的体型多么巨大，都可以游刃有余地将对手甩飞的热裤美女(笑)

公测试玩感受



虽然笔者没能参加公测，但在网上搜罗了一些官方发布的玩家试玩感受，希望读者们可以通过他们的描述来更近一步地了解本作的特点。

◀公测的机房在早上10点开始营业，开门后才一小会，就聚集了100多名粉丝前来公测。虽然只有两组机器，但大家都遵从先来后到的顺序在排队。


■虽然机房里有中央空调，但由于参加公测的人实在太多了，所以紧急追加了神器——电风扇。

整体感受

好多年轻的女玩家来公测！（笑）回到正题，将对手吹飞的招式变多了，另外诱发弹墙和滑地的招式也增加了一些，因此和以往一样，将对手困在版边是制胜的关键。绝大部分角色的连段构成都比以往的要短，角色出招时的台词也经过重新录制。

新角色试玩感受

アマネ的招式都非常“优美”，他的能力是操控“布”进行战斗，战斗中会将硬化后的布作为武器，攻击距离远而且布的形态还会发生变化，招式具有迷惑性。比较令人意外的是招式的指令很简单，虽然被设定为“人妖”，但石田彰演绎出来的アマネ其实还是很“男人”的（笑）。

作为原第七机关佣兵的巴雷特，是一名在一定范围内以爽快的打击投来甩飞对手的女性。以D系的招式命中对手后会进入“ヒ－トアップ”状态，之后便可以附加发动打击投，打击投的操作指令也比较简单，只要上手了她的打击投系统，那么无论是谁都能轻松简单地使用她。顺带一提，在公测中巴雷特的选用率很高啊，似乎大家都对热裤（指巴雷特的着装）很感兴趣啊（笑）。

最后介绍一下大叔（アズラエル），“只要以特定的必杀技或D系招式命中对手就能附加弱点”是他的特色系统，根据这一点，如果将这些附加弱点的招式作为一整套连段的组成部分，那么应该会有极为惊人的破坏力，但由于时间有限，目前还没有开发度可言。

新闻资讯 前线狙击

“《苍翼默示录》系列”制作人访谈

由于页数限制，本次只能放上访谈的部分内容，其余的内容请关注日后的前线狙击。

“我一直在为新作的开发而努力”

记者：追加了大量新要素的“《苍翼》系列”正统续作终于公布了呢。

森：是的，在之前的活动中有人问我有没有在开发新作，我说没有，其实从那时候开始就已经在偷偷开发新作，对不起欺骗了大家（笑）。

记者：请问本作的制作理念是什么呢?

森：故事的舞台已经转移到了“连合阶层都市**イカルガ**”，我们的制作理念就是“制作一种全新的氛围”，不是回归原点，而是在不改变系列特色的前提下实现进化。

记者：可以请你说一下具体的举措吗?

森：每个角色的招式、系统、外观、音乐、特效等都经过了重新的制作，务求给人一种耳目一新的感觉。比方说“将连段的整体时间缩短”，虽然难度较高的连段依旧会花费较长的时间，但我们将通常连段的时间缩短了，原本受身系统就是为了加快对战时的节奏而设计的，如果通常连段的时间太长，角色从受创到重新起身的时间也会相对延长，那就本末倒置了。

记者：连段系统也是系列的精髓之一呢，调整时花费了不少功夫吧?

森：没错，假如连段的构成太少，那就不是“《苍翼》系列”了，因此我们并不是单纯地将连段改成不成立，而是稍微加快了游戏的整体速度。这种调整同时也为了尽量避免时间结束的情况发生，让玩家们在一回合中实现更多的攻防转换。

记者：这是否意味着远程角色会遭到削弱呢?

森：当然不是，我们请来了国内的达人协助我们的调整，相信调整后的成果是值得期待的，如果没有达到预期的效果，我可是会生气的噢！

记者：看来在调整上下了很大的功夫，那么新追加的**オ－バ－ドライブ**系统是什么呢?

森：相信大家都不会对以往的Burst系统感到陌生，与偏向于防守对应的就是强调进攻的**オ－バ－ドライブ**系统。虽然发动后能提高进攻的效率，也可能籍此来一波带走对手，但因为和Burst共享计量槽，所以只能在两者中选择其一。

记者：这个系统不仅强化了角色的能力，还强化了招式，真是攻击性十足啊。

森：我们的目的是能籍此来演变出不同的对局，是以**オ－バ－ドライブ**来猛攻还是以Burst来防身，这都交给玩家去选择。

记者：根据对手的不同而选择使用哪一个似乎也挺讲究的。

森：没错，如果有优势希望速战速决的话可以用**オ－バ－ドライブ**，遇到不利对局时也可以留着Burst来防身。


■Arc System Works的顶尖制作人之一——森利道。

“改变一切可见的事物”

记者：除了系统和角色的招式外，其他方面也有进行改动吗?

森：画面也经过改动，理念是“改变一切可见的事物”，全角色的场景除了Rachel的外，基本都变了。

记者：场景的种类是否也有所增加呢?

森：是的，目前有12个场景，其中有类似于丛林以及雪原的市外场景。

记者：角色的立绘全都换了噢。

森：是的，我画的噢。以前是我负责设计，加藤来负责作画，这次是他设计，我来作画。也许大家还没有察觉到，其实游戏中的像素画也有一定的变化，尤其是Ragna的。

记者：一眼看过去，Noel 的变化最大啊。

森：是的（顺带一提，Noel 是森利道最喜欢的角色之一）。当初将帽子摘下来时其他同事还闹过一阵子呢，说没有帽子的话就要重新画像素，还质问我为什么要摘掉帽子。后来还打算把 Jin 的服装也换一下，不过我对他的衣服不太感冒，所以就此作罢（笑）。

记者：（笑）区别对待呢，那么音乐是否也会有变化呢?

森：那是当然的，全角色的音乐都进行了重制或者混音，其中 Tager 的音乐变得相当“帅气”噢。

充满个性的三名新角色

记者：能否为我们介绍一下三名新角色的特征呢?

森：先来说说**アマネ**，起初是打算让 Ranga 的声优杉田智和先生来演绎这名新角色的。

记者：不是吧（吃惊）!

森：他的 D 系统是珠波衣罗虏，可以将柔软的布变为坚硬无比的“钻头”来进行攻击，另外 D 系统有“过热”的设定，如果使用过度就会陷入无法使用的状态。此外他的招式是以“舞蹈”的理念来设计的，擅长从远距离利用多段的钻头攻击来牵制对手，简单来说就是一名“注重确认能力”的角色。

记者：看来是一个偏向于技巧型玩家使用的角色呢。

森：没错，钻头攻击就算被防也能削减对手大量的体力，另外他基本只能从最远的距离又或者是贴身的位置进攻，可以说是面向上级者的角色。

记者：这个设定很新颖呢，那么**アズラエル**又是一个怎样的角色呢?

森：アズラエル**曾经是“第七机关”的军人，他的 D 系统是给对手附加弱点。简单来说就像诅咒一样。被其特定招式命中的地方就会成为弱点，接下来的攻击若命中弱点的话，就会让对手的硬直变得更加长，此外还会有其他的特殊效果。这个角色的战术核心就是如何给对手附加弱点，不过他本身的攻击力也非常高，就算不依赖 D 系统也足以应战。惟一的弱点是机动力较低，行动起来有点类似于 Haku-men。

记者：据说他的设计和作画都是由您来完成的。

森：是的，系列中的的绝大部分角色都背负着沉重的过去，因此大都不拘言笑，因此在和其他同事经过长时间的讨论后决定加入了“暴君”型的**アズラエル**，以及给人感觉大开大合的巴雷特。

记者：说到巴雷特，她是怎样的一个角色呢?

森：她主要负责游戏中的乳摇工作（笑）。开玩笑的，她的设计理念是“以 D 键就能轻松使用投技”，这一点连 Tager 都无法做到。

记者：一个美女使用强力的投技，给人很大的反差感呢。

森：并不是单纯的投技，而是以打击技派生出来的打击投，打击投后还可以衔接其他投技以此来形成连段。

记者：投技连段的途中对手可以拆投吗?

森：不可以，因为是打击投，所以招式的起始是可以防御的。她应该是三名新角色中最容易上手的一个，除了流畅的打击技外还有飞行道具，非常平衡的一个角色。

记者：可以将她推荐给还没有确定好在本作中使用谁的玩家吗?

森：当然，希望大家都能尝试一下这个新角色。

记者：因为故事向前推进了，那么新角色会和以往的角色有关联吗?

森：先来说说**アマネ**，他非常喜欢“美少年”，因此想拉拢 Carl 加入自己的剧团，另外他对外形是萝莉造型的 Rachel 也有兴趣。虽然和故事没有什么关系，但请一定要看**アマネ**的开场动作噢！剧团的成员都会出场的说，一击必杀技也是凝聚了我们的汗水、泪水、勇气以及胆量啊（笑）。

记者：听起来很有意思呢。

森：アズラエル**是被九重所属的第七机关“封印”起来的人，他一旦兴奋起来后经常不分敌我，是一个极度自我中心的人，也是一个战斗狂，无论何时都为了自己的目的而战，和他扯上关系的人肯定郁闷死了（笑）。因为是第七机关的人，所以自然和 Tager 以及九重有着直接的联系。附带一提，本作的剧情主要以第七机关为主，所以第七机关的相关角色会非常活跃。啊，忘了说，**アズラエル**的声优安元洋贵先生将这名角色演绎得非常到位呢。

记者：确实很适合安元洋贵先生呢。

森：最后说一下巴雷特，她也是和第七机关有直接联系的人，等家用版推出后，各位一定要玩一下她的故事模式啊，尤其是巴雷特和**アマネ**的对手戏非常有意思。

六英雄浮出水面

记者：故事发展到“连合阶层都市**イカルガ**”，感觉剧情一下子推进了不少。

森：是的，本来打算以三部曲结束的《苍翼》系列”，目前看来无法完结了……

记者：真是非常壮阔的故事呢。

森：是的，本次的故事主要对过去的事情进行刻画，而六英雄便是首当其冲的对象，这也是本作为什么叫“刻之幻影”的缘故。

记者：这么看来 Rachel、Haku-men 以及 Hazama 都会在本作的故事中非常活跃，不过**イカルガ**是 Bang 的故乡，会有什么联系吗?

森：Bang 也会在本作中大活跃噢。另外九重也是人气角色，因此露脸的机会也不会少。

记者：难道她是除了三名公开新角色以外的新角色吗?！

森：如果你相信我的话（严肃）。

记者：那么“帝”也会登场吗?

森：街机版不会，大家请留意家用版。



关于隐藏角色

记者：既存的角色，除了招式得到调整外还追加了新的招式呢。

森：如果不加的话玩家会生气的，所以每个角色最少也会新增一个招式，而 Noel 以及个别角色的一击必杀演出效果也会发生变化。

记者：看了新作的选人画面，以往的某些角色似乎不在啊。

森：因为故事推进了，在剧情中 Λ-11- 和 μ=12= 都不应该存在了，不过大家也不用灰心，她们还是会在家用版的故事模式中出现的。

记者：那么是否还有未公开的角色呢?

森：有哦，除了三名新角色外还有超拉风的 BOSS 登场。

记者：真的吗？是最终 BOSS 吗?

森：应该说是“BOSS 级”的角色吧，街机版的故事模式，选用不同角色时，最终 BOSS 也会发生变化。

记者：太令人惊讶了。

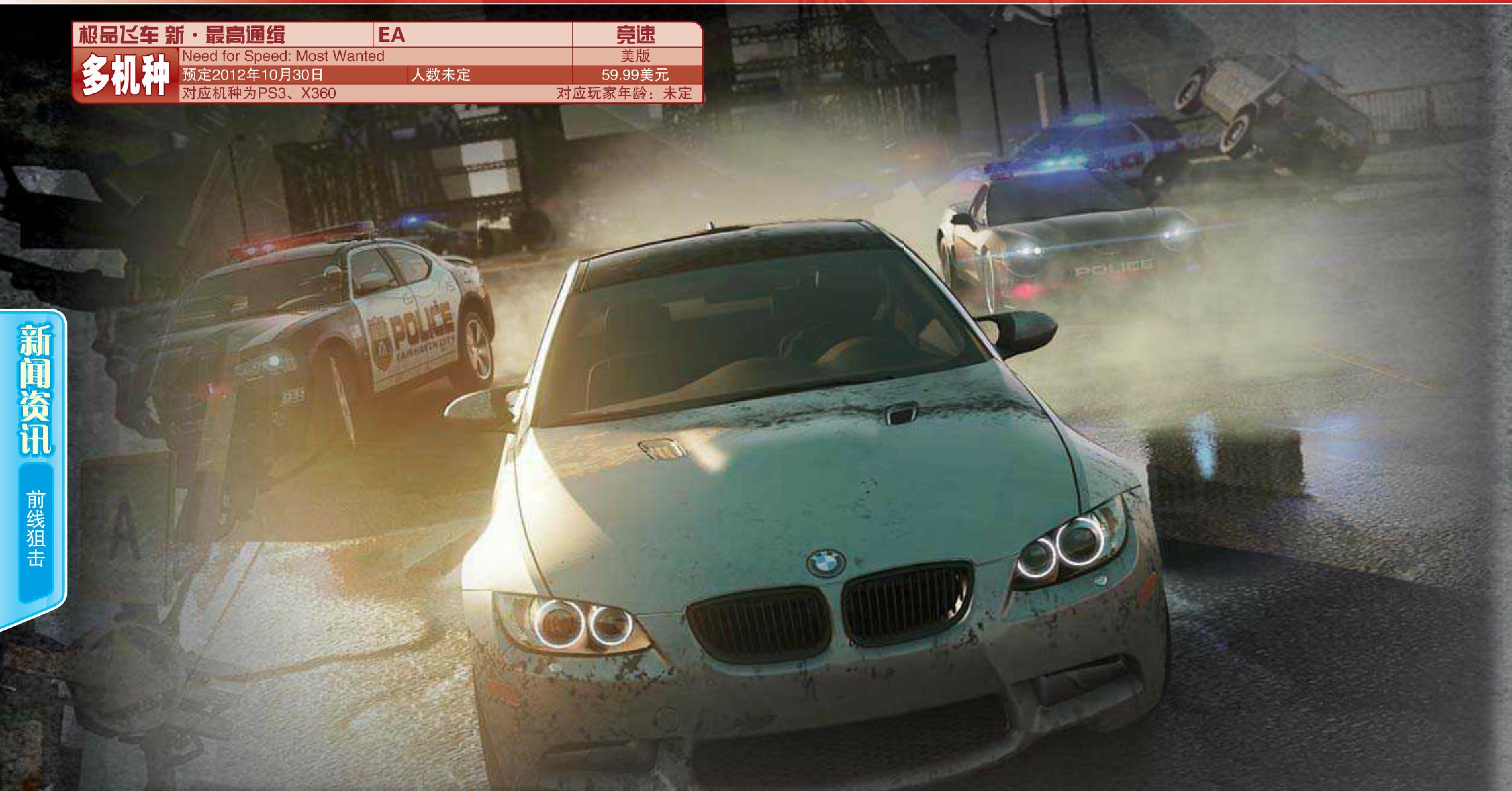
森：其实街机版的故事模式也隐藏了很多有趣的要素，请务必将全部角色的结局都打一遍看看噢。

记者：作为街机版也有着这么丰富的故事，这是其他的格斗游戏所没有的呢。

森：因为系列的故事而接触游戏的玩家不在少数，考虑到他们的需要，所以街机版中也会有许多与剧情相关的内容。

文 铃 美编 心の永恒

极品飞车 新·最高通缉	EA	竞速
多机种 Need for Speed: Most Wanted		美版
预定2012年10月30日	人数未定	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定



NEED FOR SPEED MOST WANTED

自从“《极品飞车》系列”的驾驶风格往《火爆狂飙》的路线发展，这款竞速游戏的火爆程度就往上提升了一个档次，这也为系列注入了全新的血液。今年E3展上，制作小组成员演示的那段躲避成群结队警车围追堵截的试玩影像，给玩家们留下了深刻的印象。这也是本作的一大特色，不管你在城市的哪个位置飙车，你危险的驾驶行为都会引起警方的注意，要想继续疯狂飙车的生涯，就杀出重围摆脱追踪，整个费尔黑文市就是你狂野驾驶的自由舞台。



■闯了祸赶紧逃走。

“放纵即是规则”

在本作的世界中，驾驶规则这种东西是完全不存在的，随心所欲地驾驶才是正道，哪怕你的驾驶风格具有攻击性且十分危险。虽然每一场赛事都有起点和终点，但赛事进行的过程没有任何要求，要是你想抄近路，一点问题都没有！城市里的道路本来就是四通八达的，能尽快通往终点就行，管它大路小路，前方的阻挡物一律撞飞。还有更加简单粗暴的办法，那就是将对手统统掀翻，把夺冠之路上的障碍全部扫除，这么做的话，冠军离你还会远吗？



■从小巷“光明正大”地抄近路。

©Need for Speed & the 'N' logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.
©2012 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

完全自由的开放世界


■刚刚横穿过一间小屋的兰博基尼。

一进入游戏，玩家就会处于一个完全开放的城市之中，高自由度的设定给了玩家无限的探索可能。本作虽是一款竞速游戏，但玩家可以探索的地方却不只局限于道路，玩家甚至可以直接撞进部分街头商铺和建筑物内部，从这些设施内的物品上碾过去。

如果以强行碰撞的方式解决掉竞争对手，玩家自己可能也会受到创伤，处理不好还会有翻车的危险，因此比起直接对抗，利用策略来击败对手也不失为一个好的办法。玩家可以去一些路段熟悉地形，思考如何将道路和街旁的布置利用起来，把它们当做武器来干扰或攻击竞争对手。这个城市是你的主场，胆大的侵入者必须被铲除。



■利用小巷可以甩掉警察。

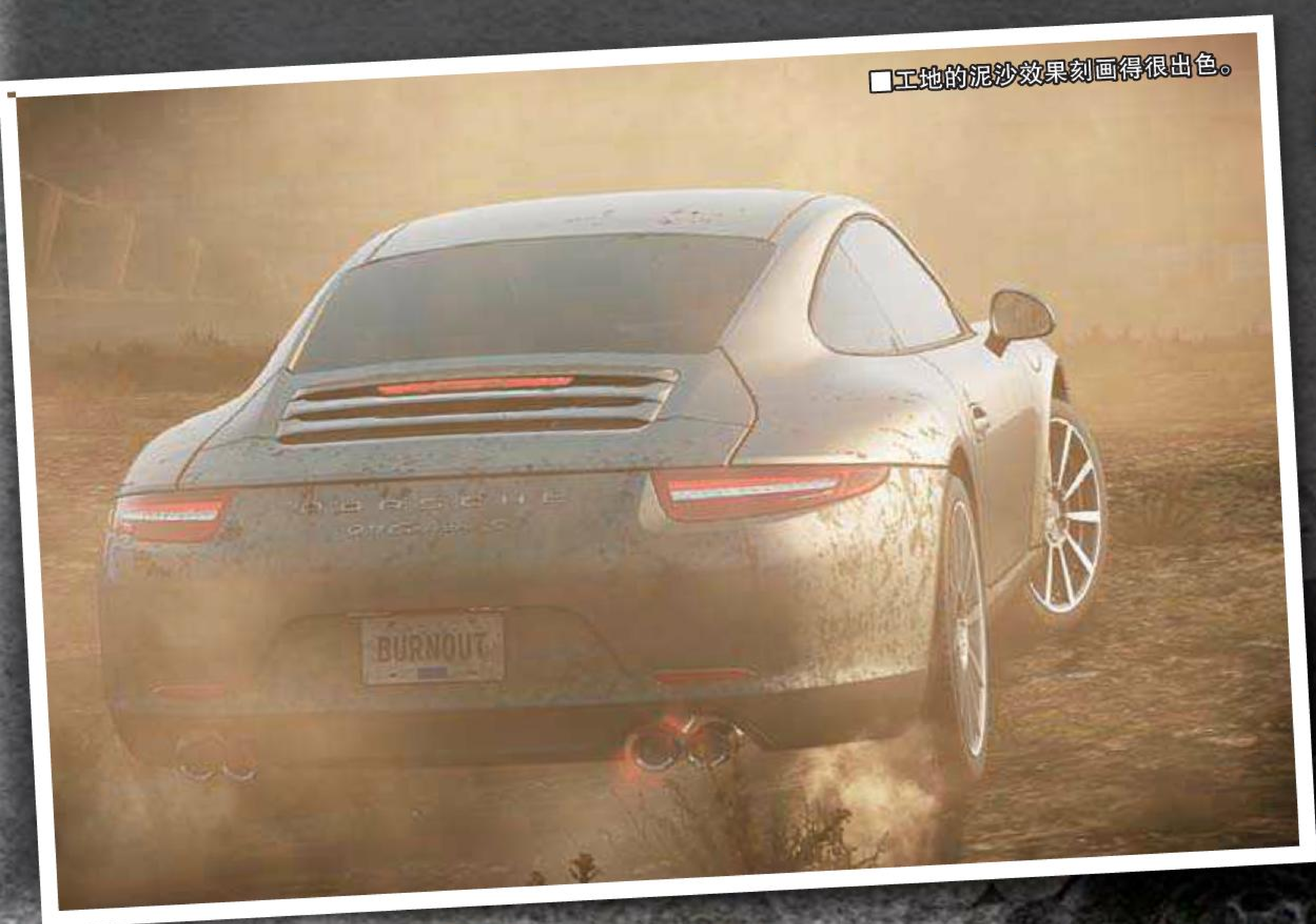

■被警察包围了，这时应该怎么逃脱呢？

惊心动魄地逃离通缉

尽管本作中的赛场上没有规则，但并不代表游戏就没有挑战性，无处不在的警察会经常出没来考验你的驾驶技术，并对你穷追不舍。至于警察驱车追逐玩家的理由，想必并不用过多解释，但要想摆脱被追逐的状况，玩家要做的并不是低调，而是以更加强势的方式还击。面对警察的围追堵截，你可以选择把拦路的警车直接撞飞，或者在一片开阔的工地和警方上演一出驱车版的“警察抓小偷”，也可以凭借对城市路况的完美掌握甩掉他们。不管用哪种方式摆脱警方，你永远是通缉名单中的一员。



■各式各样的警车会对玩家穷追不舍。



■工地的泥沙效果刻画得很出色。

竞赛无处不在

Autolog 线上服务系统曾大受好评，它使得“《极品飞车》系列”的线上模式变得有趣而耐玩，如今，制作小组在本作中采用了全面进化的 Autolog 2.0，玩家依旧可以通过网络与好友进行约战，不过这次并不将此局限于线上模式，即使在单机模式中也是可以的。玩家可以与好友比试完成一场比赛的最短时间，或是看看在逃离警察的追踪时谁获得的分数更高，玩家在游戏中的任何行为都会获得速度点数，从而让自己逐步变成最高通缉名单上的一员。Autolog 系统还能够帮助玩家锁定好友目前处在城市中的位置，追踪好友的游戏进程与挑战的完成情况，方便玩家随时找到好友并开战。

本作的多人模式是没有停顿也没有限制的，多人模式中不存在常规的菜单和游戏房间概念，让挑战和竞争一直进行下去。玩家可以在开放的多人模式中尝试各种刺激的挑战动作，城市里等待着玩家去发现的高难度挑战也层出不穷，玩家会在如此有乐趣的网战中忘却时间。

文 宇宙人 美编 anubis

本作是由Capcom开发的全新动作游戏，游戏以三人组队作战的模式进行，玩家可以与电脑AI或者好友一起组队，同时游戏还支持6人两组的对战模式。游戏的操作简单，手上的枪械只要锁定敌人就能自动进行瞄准，枪械的特性不一，甚至使出华丽的必杀技，而且从公布的影像来看动作也不失Capcom一贯的流畅爽快。下面就让我们来看看本作相关的情报吧。



终极军团		Capcom	动作
多机种	エクストルーパーズ		日版
	预定2012年11月22日	人数未定	6990日元
	对应机种为PS3、3DS		应玩家年龄：12岁以上





世界观

主人公布雷恩离开自己的故乡，加入了NEVEC的教育机关学院。在学园的入植实验候补第三惑星EDN-3nd降落时，布雷恩等人所乘坐的飞船受到突如其来的神秘敌人袭击，于是他和教官沃尔达在Gingira的指引下跟敌人展开激战，虽然最终击退了敌人，但由于飞船的损伤无法突入大气层。就在逼近大气层的时候，两人乘坐救生舱就这样摔向了地面。

最初的据点——推进基地



学院是NEVEC为了能在惑星EDN-3nd上定居而设立，以培养次世代人才和进行先进科技研究为目的的教育机关。而推进基地正是学院在EDN-3nd上设立的训练机关。基地内设置了能够让飞船往返大气层的发射着陆场，充当着EDN-3nd的玄关口的作用。基地内的学院除了积极参加交流课程之外，也会自觉维护学院的校风。

超强力必杀技！“EX-T爆破”



EDN-3nd上蕴含着一种名为T-ENG的贵重能源，可以通过打倒敌人获得。当获得足够的T-ENG之后，布雷恩的右手就会发光，然后就能将积蓄的能量一口气打出去，发动强力的必杀技“EX-T爆破”。

充满开拓者精神的据点——边境基地



学院设立之初就开始运作的古老基地，主要进行开拓森林和海洋地带，以及调查雪贼的势力范围分布和周边环境研究调查。基地内还有到处都能见到Akrid化石的采掘区域。基地由W.I.Z-α负责管理。



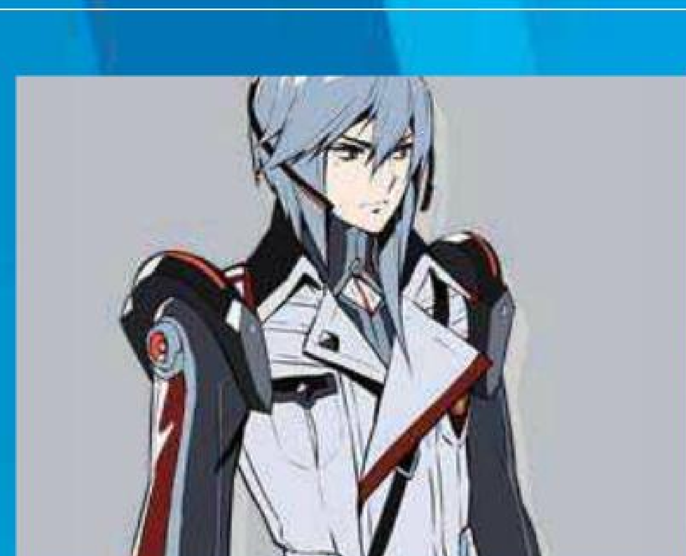
布雷恩

本作的主人公，从“EDN-2nd”作为特别编入队员加入到“EDN-3nd”，好奇心是他行动的源动力，性格热血开朗，擅长带动周围的气氛，做任何事都力争第一。



蒂琪

为了与栖息在EDN-3nd的原生物Akrid共存而统领着雪贼“贵森贼”，同时等待着觉醒的次代巫女。看上去很成熟，也会很积极参加到战斗中去，性格不输于男生。



诺恩

沉着冷静的精英队员，擅长VS操作和肉搏战的学院精英，对自己的射击能力也有绝对的信心。对渴求任何事都第一的布雷恩来说，他就像是竞争对手的存在。



茱莉

明朗的性格擅长带动周围的气氛，不仅对VS的操作技术出众，而且还掌握非常丰富的知识。私底下对布雷恩（的VS）抱有好感……？



卢安

比布雷恩更早编入到学院的前辈，热情地在各方面照顾布雷恩的男生。专注于收集各种各样的情报，知识也非常丰富。





爽快的动作射击

游戏中玩家可以选择两种枪械作为主、副武器，锁定敌人之后就能尽情射击。武器有各自的子弹限制，用光了之后会自动装填，不同枪械之间也有各自的攻击力和射程。如何选择擅长的枪械与同伴进行配合是本作战斗的重点。





VR任务

VR 任务是学园开发的训练系统，学员可以利用 VR 任务系统进行模拟实战训练。任务程序是架构在虚拟空间之中，通过 W.I.Z 让训练队员数据化进入虚拟空间。VR 任务可以随意反复挑战，而且不在基地中的队员也能出击。随着剧情的推进，可挑战的任务也会不断追加。玩家除了可以跟 CPU 挑战之外，还能跟其他玩家进行 3 人协力挑战。





对战模式

游戏近日还公布了支持最多 6 名玩家间对战的“生存战”模式。PS3 玩家可以通过网络进行对战，而 3DS 可以直接跟身边的朋友进行本地对战。生存战模式中，3 名玩家可以分成红、蓝两支队伍，然后在限定时间内比拼谁击破对方的成员数更多。玩家可以利用场地中的高低差、障碍物等因素，与队友配合尽可能地击破敌人的队员，战略性极高。



Gingira

布雷恩等人搭乘的 VS。搭载了次世代型 AI 的试作机，能够与驾驶员对话，以及进行一些简单的自律行动，是最新锐的机体。名字是布雷恩给他起的，他也因此称呼布雷恩为“主人”。



W.I.Z-γ

负责监控管理推进基地全部情报的 AI。不过除了管理基地之外，基地还会让她像布雷恩等人那样编入队伍队伍参加作战，因此受到相当灵活的课程教育。



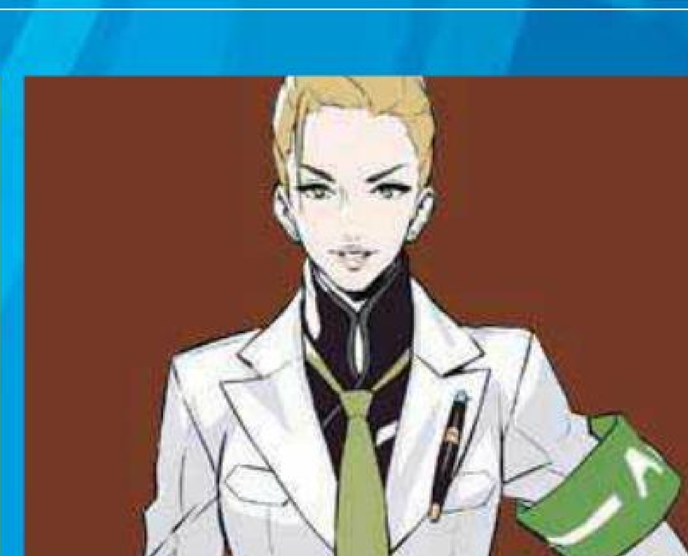
沃尔达

发怒起来非常可怕的推进基地教官，被队员们称呼为“鬼教官”。平常看似非常严厉难以接近，但行动基本上还是出于关心队员优先考虑，可能表面上不像，但他是一个身经百战，沉着冷静的头脑派战士。



W.I.Z-α

与 W.I.Z-γ 一样是管理 AI，负责管理边境基地周边的气候和生态系统，对基地来说是不可或缺的存在。因为是 W.I.Z 系列的大姐姐，所以性格也被设定得更加成熟冷静。



提亚娜

散发着成熟女性魅力的教官，因善解人意、容姿秀丽使她在男女队员中有很多粉丝，战斗中拥有连男性教官都无法匹配的实力。拥有出色指导能力和学院权威的才女。

采访 九兵卫&八重樱&胜负师 美编 anubis

《生化 6》香港发布会火速直击！

小林裕幸UCG独家专访

随着《生化危机 6》发售日的临近，CAPCOM 也加大了宣传的力度。众所周知，在游戏中出现的中国城市兰祥，正是以香港为原型设定的，因此，CAPCOM 也将宣传中的重要一站选定在了这里。2012 年 8 月 29 日，《生化 6》香港发布会隆重举行，UCG 小编受邀前往报道，并独家专访制作人小林裕幸！接下来就为大家带来最新的一手资料！


■周秀娜手中的这件外套就是UCG即将送出的限量赠品，想要外套的读者记得赶快写信过来哦！

《生化危机 6》香港发布会是在某商业大厦的 2 楼宴会厅举行的，选地相当奢华，体现出 CAPCOM 对本场宣传活动以及各家媒体的重视。我们到达的时间比较早，会场还在布置当中，因此只能暂时在门外稍候。CAPCOM 发给媒体人的通行证是一张印有《生化 6》LOGO 的卡片式 U 盘，U 盘内存储着一些最新公布的图片情报，其中就包括本期 UCG 赠送的海报。换取媒体通行证时可以留下自己的名片，UCG 编辑三人中只有胜负师有带名片，没想到忘记带名片这件事却给八九二人埋了个大雷……（后详）

2 点整，发布会正式开始。首先在大屏幕上播放了一段全新的影像，宛如动作大片的剪辑在短短几分钟内便迅速将会场内的气氛炒热。这段预告片中透露不少剧情方面的信息，但由于官方禁止拍照和摄影，因此无法将细节呈现给读者们。不过相信 CAPCOM 很快就会将这段影像公布在网上，届时大家就可以感受到这份难以言喻的震撼了。

主持人简短介绍之后，制作人小林裕幸登台亮相。小林此行的目的就是将《生化危机 6》的魅力更多呈现给中国的媒体和玩家们，谈及了诸多游戏开发方面的内容。紧接着本次发布会最大的亮点——COS 成艾达王造型的人气名模周秀娜登场！她接过主办方准备好的弩，在舞台上摆出艾达的标志动作，着实杀了记者们的众多菲林。作为“《生化危机》系列”忠实粉丝的周秀娜大赞《生化 6》中所加入的香港场景非常真实，更惊喜于能从丧尸的口中听到地道的广东话，笑称一定会将本作推荐给周围的朋友们。主办方特别安排一段艾达王做主角的试玩片段让周秀娜现场演示，小林先生则在一旁执导操作。但或许是因为太过紧张的缘故，艾达没跑出去太远就被丧尸推倒了，汗，于是继续战斗的重任只能落到另一位游戏制作人田冈次郎先生的身上。

试玩结束后，小林裕幸和周秀娜一起向媒体展示了极限量《生化 6》豪华外套，并由小林先生亲自抽出一位幸运儿赠送非卖品《生化 6》主题 X360 一台！抽奖开始前小编们还在暗暗窃喜，觉得我方有三人，中奖概率自然比其他媒体要高，但等到抽奖箱端上来时小编才惊觉到，原来大奖是从媒体留给 CAPCOM 的名片中抽取的，而没有带名片来发布会的八九二人此刻恨不得挖个坑直接把自己埋了……


▲其他主题蛋糕，拿起来拍了张照，又默默地放了回去……

除了火爆的游戏试玩和漂亮的妹子之外，会场中另一大看点出现在自助食物提供区。在这里，记者们可以自行拿取蛋糕饼干和饮料等食物。为配合本次活动，CAPCOM 还特别订制了一批《生化》主题的食品，像是有《生化 6》LOGO 的蛋糕，以及装在试管中的血红色 C 病毒汁……这些特色小食引来了众多媒体的惨烈围观，但面对如此“重口味”之物，大家都只是敢看不敢尝。正像世界上总是要有第一个敢吃螃蟹的人一样，在关键时刻，胜负师果断挑起了“人体试验”的重担，将一管“C 病毒”一股脑倒进了口中，喝完顿时神清气爽通体舒畅。见状九兵卫和八重樱也不甘示弱，相继成为了“C 病毒的感染者”。当晚他们返回编辑部后，在 C 病毒的驱使下化为了毫无理智的恐怖丧尸，将其他同事的内脏啃食殆尽，生化危机终于开始在辽阔的华夏大地上蔓延开来，完。

好吧好吧，以上皆属 KUSO，大家不要当真。这管“C 病毒汁”其实是用荔枝酒、蓝橙糖浆和蔓越莓果汁调对而成的，简而言之就是果味酒而已，口感相当不错，但病毒什么的是绝对没有的。再说，小编们自幼可都是在各种地沟油、毒牛奶浸淫下长大的，早已练就了金刚不坏之身，区区 C 病毒能奈我何？不过那些《生化》主题的蛋糕，却从始至终都无人问津，大家都在畏惧什么呢？真是个谜，笑。



▲插在试管架中的“C病毒汁”是不是很有血液样本的感觉呢？


▲周秀娜COS的艾达王与李冰冰诠释的艾达王，大家觉得哪个更接近于心中的形象呢？




▲SHOWGIRL们的甜美笑容舒缓了小编们的疲劳。



专访小林裕幸

Q：首先想请问小林先生这次来到香港的感受如何，和游戏中有什么不同吗？

小林裕幸（以下简称“小林”）：这是我第一次来到香港，从机场坐车前往酒店的路上都在不停地看。和照片中一样，香港的高楼很多而且不止一座，满眼的楼群非常有魄力，这是在日本从未见过的景色。香港的天气也非常闷热呢！（笑）

Q：那么关于游戏中“兰祥”这一舞台的实地取材是什么时候进行的呢？

小林：大概是三年前吧，2009 年的时候我们的制作组来到中国进行了实地考察，最终将这些内容反映在游戏中。

Q：到底在本作中里昂和艾达之间的关系能否有突破性的进展？还是说两人继续打算用现在这种暧昧不清的感情再战十年？

小林：里昂和艾达的关系终于有进展了（笑）。“变化”是《生化危机 6》整部作品的主题，例如里昂的挚友美国总统变成丧尸，这一震惊的事件让里昂发生变化；艾达也是因为某个事件而产生了不一样的变化。变化的两人如何在关系上发生交错，这就是本作的乐趣之一。里昂和艾达各自也有私人的秘密，总之很值得期待。

Q：系列作品中有几对像是“恋人”一样的角色，比如艾达与里昂、吉尔与克里斯，不知道小林裕幸先生个人比较偏好哪一对呢？

小林：其实系列本来就没打算做成“恋爱”的作品，而且像吉尔和克里斯应该说是拍档更准确一点，在《启示录》里也是如此。非要说恋人的话，《维罗妮卡》中的克莱娅和史蒂夫比较微妙吧，而这次《生化危机 6》中杰克和雪莉的戏份，希望各位玩家能稍稍期待一下。

Q：小林先生个人比较喜欢本作的哪个角色？

小林：应该还是里昂吧，而里昂在本作中也是主角，剧情方面有很多亮点。

Q：随着更多的新视频放出，本作的不少 BOSS 也逐渐登场，联系到之前杰克和雪莉被追踪者型的大型 BOSS 追杀还有克里斯在兰祥贫民区中和懂得隐身的蛇形 BOSS 的交战，这是否说明本作当中将不会再安排那种关底突然冒出个 BOSS 的突兀设置，而是把每一个 BOSS 战都构筑成关卡中的一部分？

小林：从整体来说确实会有这样的感觉，我们将之定义为“追赶着玩家的恐怖”，主要设置在“杰克篇”当中，其他角色则没有刻意制作这样的情节。比如里昂篇是探索大总统变成丧尸的幕后黑手，而克里斯则是来到中国调查病毒的真相，这些章节中的恐怖感都是各不相同的。在 BOSS 战中，战斗方式以及舞台都会发生变化，这是游戏设计理念的一种进化。

Q：给人一种在看电影大片的感觉呢！

小林：是的，玩家能有这样的感受是最好不过了，这是我们的初衷。

Q：说到电影，小林先生对于《生化危机》的系列电影是怎么看的？您觉得电影对于游戏本身有什么积极的影响吗？

小林：说到保罗·安德森导演的电影版《生化危机》，我从第二部开始参与，和保罗导演也一直有交流。保罗先生非常喜欢《生化》的游戏，这是电影成功的前提。我们其实并不会对电影本身提出要求，但导演会从 CAPCOM 制作的游戏中获得思路，差不多就是这样相互影响的形式。第四部《生化危机 战神再生》就做得非常好，很多游戏里面的敌人设定都被还原，比如丧尸犬这些，而且像威斯克这样的系列人气角色也纷纷登场，很多内容是受《生化危机 5》游戏的影响。这次《生化危机 6》的发售恰好和电影最新作《生化危机 惩罚》是同一档期，相信对彼此都会有积极的宣传效果。本次电影中有中国演员李冰冰扮演的艾达、还有众多老面孔以及原创角色都会登场，总之非常热闹。

Q：游戏里涉及了很多中国的场景和元素，请问有没有在亚洲地区推出繁体中文字幕版本的计划？

小林：非常抱歉，这次我们并没有制作《生化危机 6》的中文字幕版，不过我想中国的玩家看到游戏中兰祥的场景应该非常亲切，比起其他国家的玩家更有那种切身实地的恐怖感。

Q：本作的网络合作比起 5 代有进一步的强化，PS2 的《生化危机 逃出生天》也是一款非常强调联机合作的游戏，如今的家用机和掌机都拥有更加良好的网络环境，CAPCOM 是否有考虑制作《逃出生天》的新作或是推出 HD 版呢？

小林：关于《逃出生天》的相关新作，我们暂时还没有计划，现在的目标是将《生化危机 6》做到最后。

Q：感谢小林先生接受我们 UCG 的采访。

小林：谢谢！



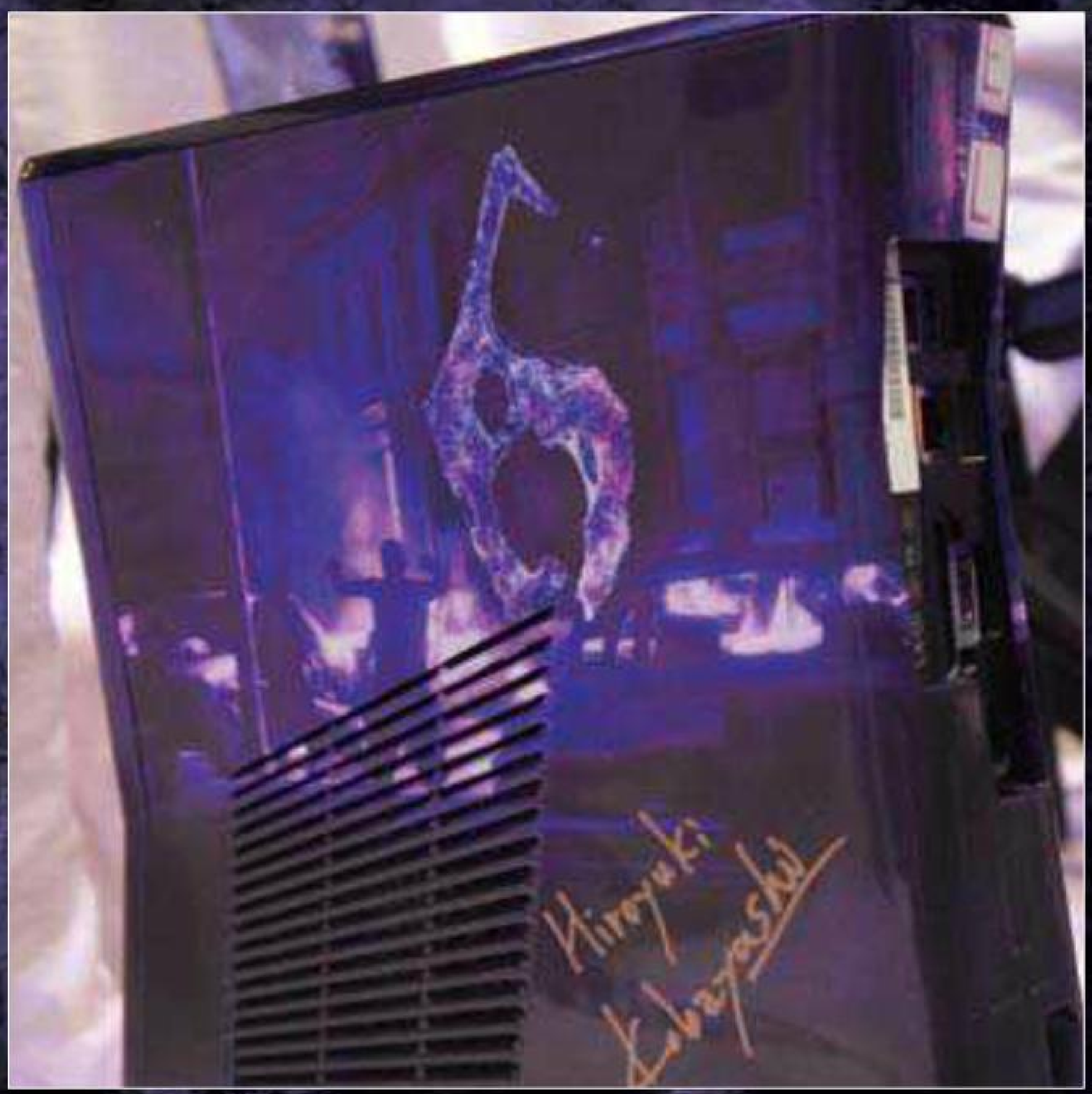
■田冈先生与小林先生（右）正在接受我们采访。

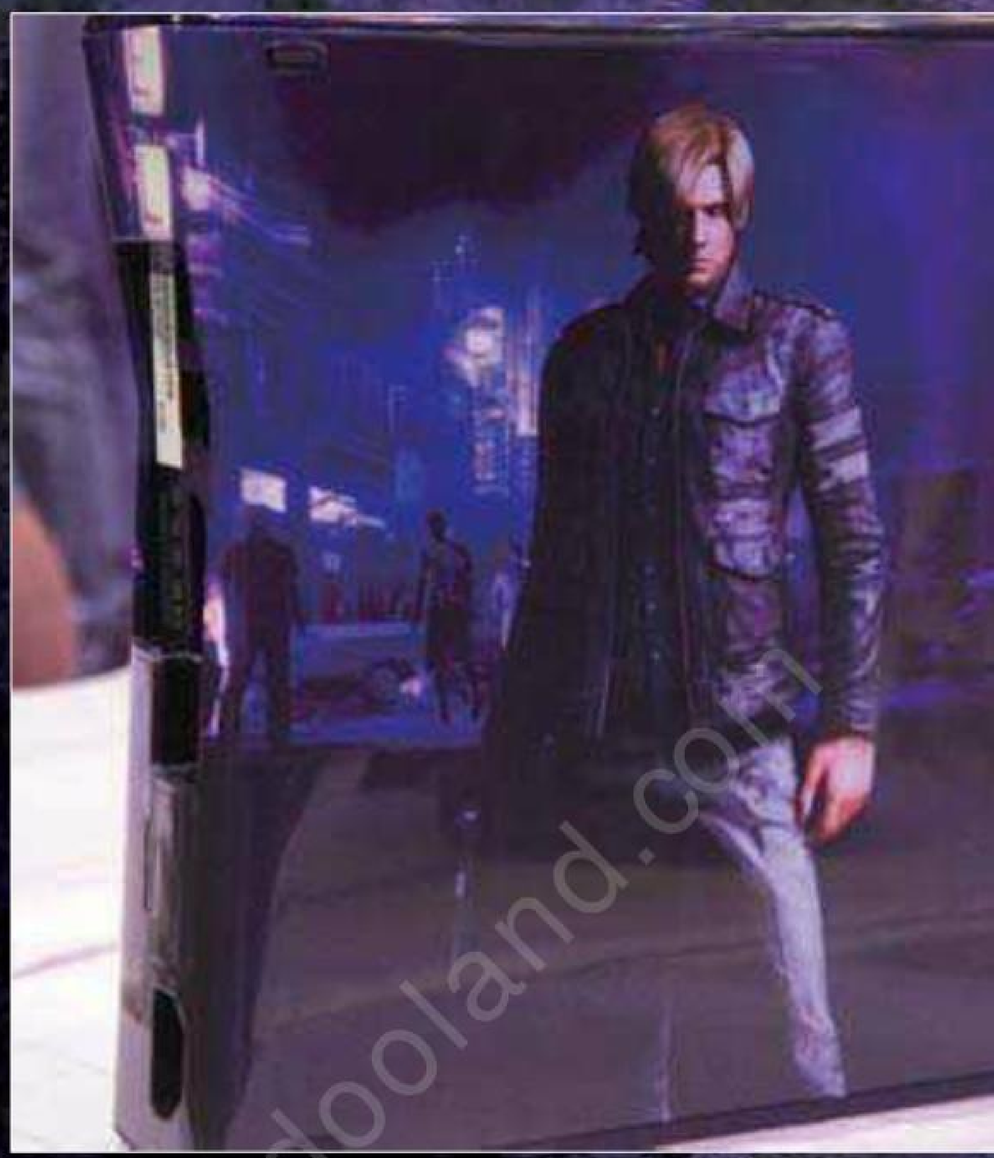


▲《生化》主题的蛋糕塔，说实话真不知该从哪里下口。



▲主题蛋糕同样吸引了制作人小林裕幸先生的目光，他也忍不住掏出手机来拍摄留念。

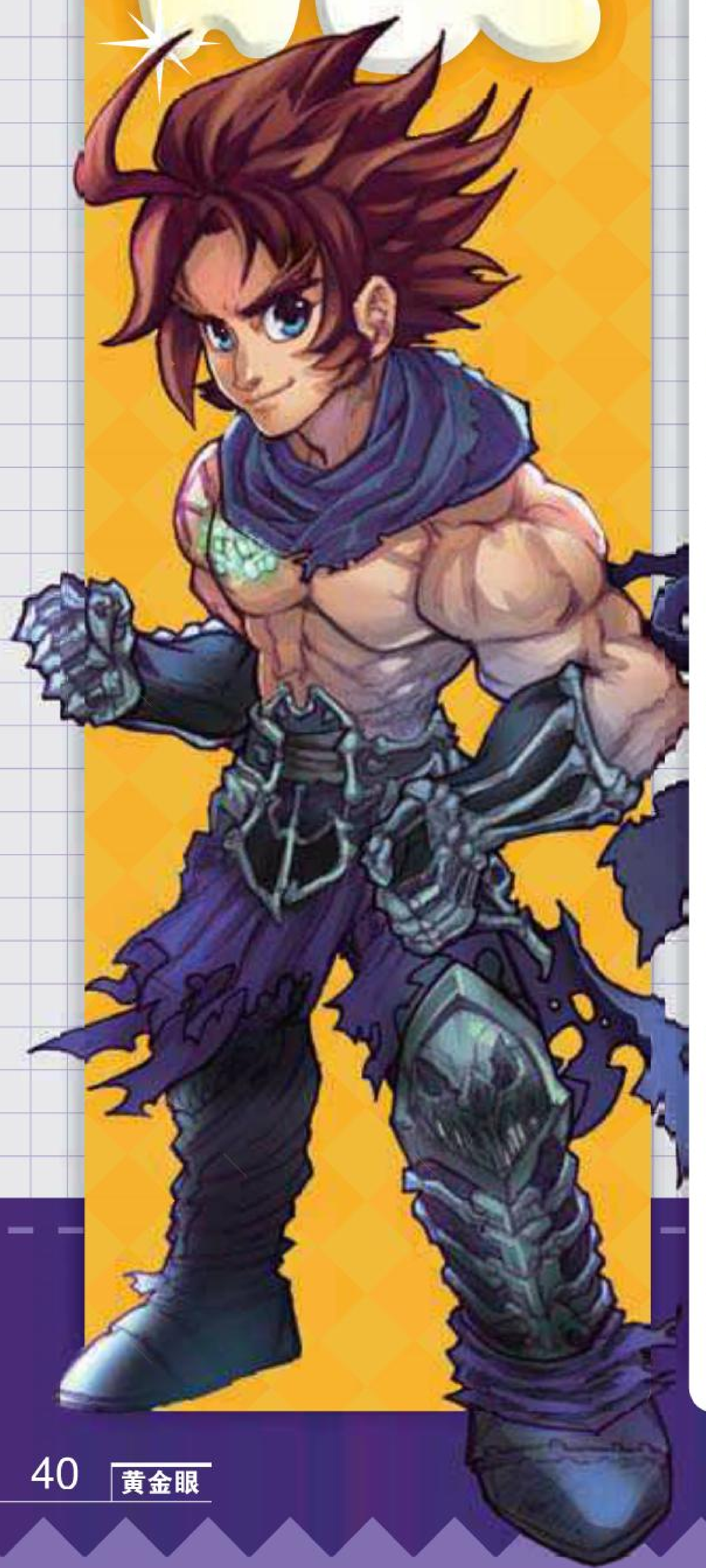




▲这就是非卖品《生化6》主题X360了，上面还有小林先生的亲笔签名。

www.dooland.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



奥伽韵律

PSV



- オルガリズム
- Acquire
- 策略
- 2012年8月9日
- 日版

总分 23

[游戏简介] 本作是曾参与过《太空频道5》开发的制作人——平井武史带领新团队NEILO开发的音乐游戏。游戏的行进方式有点类似于塔防游戏，不过玩家扮演的是进攻的一方，需要不断进军击溃沿路的敌人，直到最后打倒关卡的BOSS。期间玩家需要根据音乐的节奏来控制队伍的各种行动。



教程模式不太人性化，提示只会显示一次且没有重复查看提示的设定，部分教程如果不达成条件会一直卡在同一个环节，此时玩家无法退出该教程，除了从Home界面退出游戏再重新进入外便再无其他办法来结束这个死循环。虽然技能的数量不少，但由于关卡的重复度较高，导致了耐玩度下降。

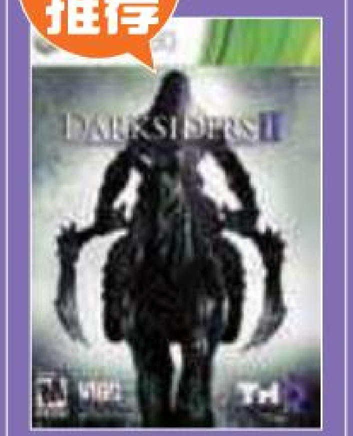
战略游戏与音乐游戏结合的玩法相当新鲜，既有战略游戏部分考验玩家排兵布阵能力的同时也有音乐游戏的部分考验玩家的节奏感。不过同时本作的难度也相当高，特别是中后期关卡敌人和陷阱数量激增，光是处理这些就已经手忙脚乱了，而且还要兼顾拍子不乱，非常考验玩家的“一心两用”能力。

本作与PSV首发的《地狱军团》一样都是“大哥带小弟”进行战斗，但玩法却更近接《啪嗒砰》，将音乐节奏与动作策略巧妙结合，音乐部分有着远古部落的神秘气息。游戏采用全程触控操作，系统点比较丰富，创意值得肯定。难度相当硬派，具有较高的挑战性。联机只能面联有些遗憾。

黑暗血统Ⅱ

热血推荐

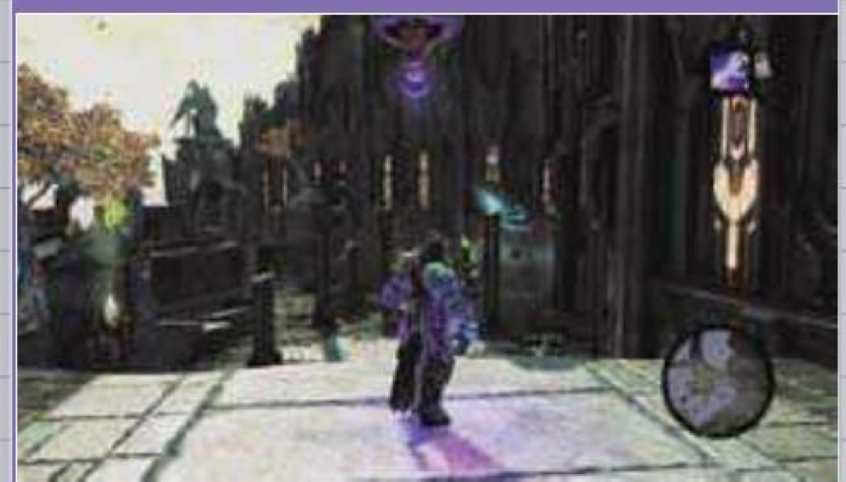
多机种 X360/PS3



- Darksiders Ⅱ
- THQ
- 动作
- 2012年8月14日
- 美版

总分 26

[游戏简介] 本作是2009年黑马游戏《黑暗血统》的续作，游戏的丰富度对比前作成倍增加，除了厚道主线流程外，丰富的支线任务和乐趣十足的装备系统让人沉迷。剧情的时间线与第一作并行，讲述同为天启骑士的Death，因不相信兄弟War是毁灭人类的罪人，为了探求背后的真相而展开了冒险。



作为一款动作游戏，本作的动作系统十分流畅，各种华丽的连段让人眼花缭乱。而对比前作，本作的RPG味道十分浓，技能树、装备系统的加入让游戏的研究价值大大增加。虽然游戏有很多优点，但游戏有各种触发原因未知的致命BUG，加上游戏只有一个存档，一旦遇到BUG就只能重来，建议玩家注意备份。

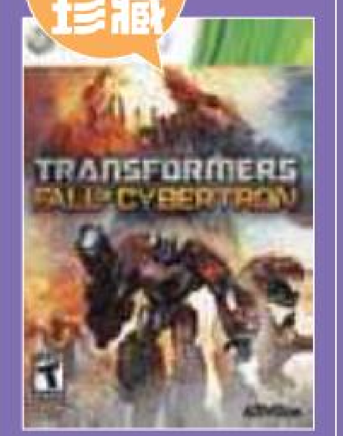
黑马作品《黑暗血统》的续作，本作并没有继续之前的故事而是以另一名角色作为主角来叙事。本作的整体感觉与前作差别较大，拥有更多的RPG元素，让系统丰富的同时玩家不得不兼顾战斗以外的内容。而开放性的世界也让部分老玩家不太适应，不过适应过后便可了解游戏的精髓，可惜BUG太多。

游戏里的BUG出现得太频繁，新加入的RPG元素和动作部分融合得相当不错，沙箱式的场景设计和大量的人物对话都让游戏本身的剧情表现力得到了进一步的提升，打斗时爽快感十足。但是各种频繁出现的BUG让整个游戏过程都充满着突发性的不愉快事件，有些BUG甚至会令游戏无法进行，令人遗憾。

变形金刚 赛博坦的陨落

黄金珍藏

多机种 X360/PS3



- Transformers: Fall of Cybertron
- Activision
- 动作射击
- 2012年8月21日
- 美版

总分 27

[游戏简介] 《变形金刚》是许多人心中的重要回忆，迄今为止系列推出过不少游戏作品，但似乎只有由High Moon制作的《变形金刚》才真正为玩家所认可。本作的剧情不再受到电影的制约，虽然游戏中赛博坦星球末日时期这个大背景FANS已相当熟悉，但演绎的方式却有别样的精彩。



不少游戏都是开头精彩厚道，做到后面就开始偷工减料，但本作绝对不是这样的，钢锁的霸气威武和最后一章的气势磅礴简直让我泪流满面。游戏的剧情并不复杂，有些事情几句话就能说清楚，不过流程的进行过程相当精彩，角色们的性格在游戏中得到了还原。游戏虽有一些小BUG，但无伤大雅。

本作在良好地延续了前作所有优点的前提下，进一步地强化了游戏素质，加入了许多场景中隐藏的收集要素，新增的商店能够购买武器升级和角色强化道具，使得玩起来更有动力。不过明明在场景中设置了大量掩体却没有为角色配置使用掩体的能力实在令人不解，高难度这个设定使得角色生存难度剧增。

本作可谓最强的《变形金刚》游戏，不少内容只有原著的爱好者才能体会到它的精妙。游戏中细节方面足以令人满意，除了充满《COD》感觉的火爆故事模式外，还有需要大量时间的多人对战，耐玩度很高。游戏的战斗部分爽快感大于技巧性，变形等设定都比较讨巧，推荐给所有打枪爱好者。

爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士

热血推荐



PS3

■アーシャのアトリエ ~黄昏の大地の炼金术士~
■Gust
■角色扮演
■2012年8月23日
■日版

总分

[游戏简介]游戏的舞台改为黄昏时代，人设也不再由岸田MEL负责，而是换成了不太有名的“左”，为符合时代设定，游戏画面呈现出质朴的色彩。系列传统的“回合制”战斗被大幅修改，令战斗的乐趣变得更为丰富。值得一提的是本作的中文版翻译水准不低，推荐各位尝试。



虽然本作离其他一线RPG还是有些差距，但进化之处却能明显让玩家感到厂商的诚意。重新设计的调和系统让玩家必须考虑多方因素才能制作出理想的成品，而攻击速度、背击系统和移动指令的引入让战斗的策略性进一步提高。可惜实际游戏时的掉帧现象略显严重，让游戏的流畅性大打折扣。

虽然随着“亚兰德”三部曲结束本作也更换了原画师，但人设依然精美，画面营造出的荒凉气氛非常贴合本作的世界观。跟系列一样，本作的调合系统相当庞大复杂，主人公爱夏甚至要依靠调合的技能才能制作出强大的道具。如果肯花时间能从中找到很多乐趣，但也难免令喜欢简单的玩家望而却步。

自《永恒玛娜》系列”后还是头一次接触新的《工作室》系列”作品，感觉和大部分新世代的JRPG类似，系统较为传统，战斗部分有走位设定，加强了策略感，但仍然无法摆脱回合制的沉闷感。3D化的角色建模还原度尚可，但画面表现缺乏亮点。不过有着复杂要素的调合系统相当吸引人，有时间限制的故事模式也颇有意思。

敢死队 2

XBLA/PSN

■ 年 月 日
■ 美元
■The Expendables 2 Videogame ■动作射击
■Ubisoft

推荐度



本作获得了电影版的完全授权，人物造型忠实原作，连四位主要角色所配置的武器都与电影中一样。相比起授权情况，游戏本身的素质则较为一般，使用了俯视角式操作，按键排布较为合理，但是在使用部分枪械时会发现自己无法观察到子弹的飞行轨迹，加上敌人火力强大，掩体又少，AI队友较蠢，玩起来不算愉快。

反恐精英 全球攻势

XBLA/PSN

■ 年 月 日
■ 美元
■Counter-Strike: Global Offensive ■主视角射击
■Valve

推荐度



经典的主视角射击以下载游戏的形式登陆家用机平台，由于属于略带怀旧性质的游戏，因此大部分人都可以轻松上手，但不一定能完全适应。毕竟这么多年过去，主视角射击的玩法还是产生了很大变化的。部分枪械的类型和性能做出了调整，大部分耳熟能详的经典地图得以保留，但在细节上也有微调。

DYAD

PSN

■ 年 月 日
■ 美元
■DYAD ■动作
■][Games

推荐度



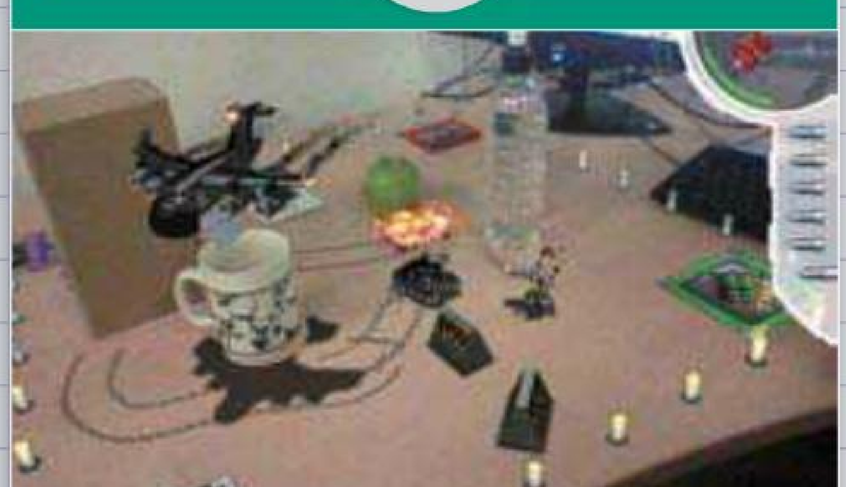
这是一款类型独特的创意作品，将射击、动作、竞速等游戏类型和视觉艺术有机融合，游戏规则看似并不复杂，但难度相当高，对玩家的操作和反应力一定的要求，一两分钟一次的挑战十分过瘾，让人欲罢不能。喜欢尝试前卫游戏风格以及不畏惧挑战的玩家可以在这款作品中找到你所需要的。

桌面坦克大战

PSN

■ 年 月 日
■ 美元
■Table Top Tanks ■动作射击
■ソニー・コンピュータエンタテインメント

推荐度



活用AR卡片在桌面上进行娱乐的创意休闲游戏，游戏价格低廉并附带了7个奖杯，可谓诚意十足。在游戏中可以让玩家自制地图的模式更是将AR卡的利用发挥到极致，简单的操作和丰富的对战模式都将游戏的优势发挥了出来。惟一可惜的地方便是本作不能通过网络进行联机对战，否则作品素质将会更加完美。

乔乔的奇妙冒险 高清版

PSN/XBLA

■ 年8月22日
■ 美元
■JoJo’s Bizarre Adventure HD ■格斗
■Capcom

推荐度



本作是当年这款经典格斗作品的高清版，游戏将原本的画质提升，让如今的玩家也不会感到不适，此外还加入了成就、奖杯内容。可惜没有将当年PS版经典的故事模式加入到游戏当中，稍显遗憾。以格斗游戏的角度来看毕竟也是很早以前的作品了，只推荐给原著爱好者以及怀旧派玩家。

女神异闻录 Persona 4 黄金中文版



PSV

■Atlus
■角色扮演
■2012年8月16日
■中韩合版

汉化度



本作对一些使魔和技能名称的翻译和我们熟悉的民间汉化版相去甚远，更多的采用了片假名音译的方式，例如将“**マハブフ**”翻译成“马哈布芙”确实让人哭笑不得。相比这些特定名词，本作在剧情及文法上的翻译则接近完美，没有因为汉化由台湾负责而带入当地的语言习惯，翻译流畅而准确。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年8月13日～8月19日

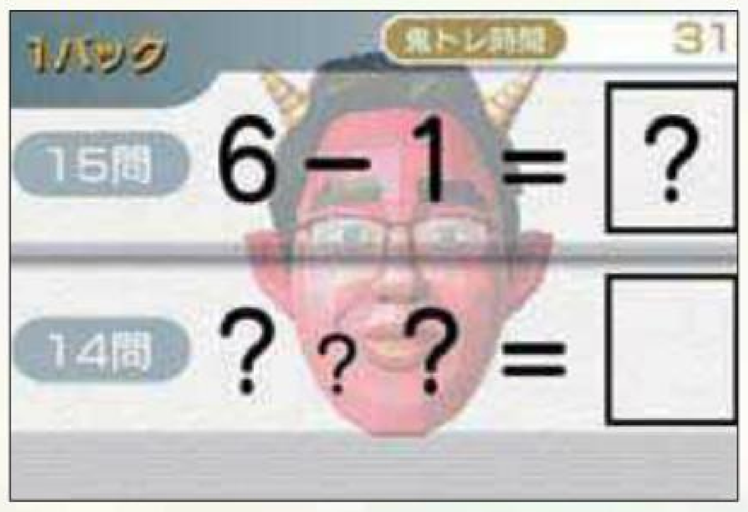
排名	游戏名	发售信息	销量	平台
→ 1	新超级马里奥兄弟 2 New スーパーマリオブラザーズ2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 148225套 累计 931108套	3DS
↑ 2	口袋妖怪 黑・白 2 ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■2012年6月23日发售 ■Nintendo ■角色扮演	本周 66758套 累计 2643695套	NDS
↓ 3	勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族 ドラゴンクエストX 目覚めし五つの种族	■2012年8月2日发售 ■Square Enix ■角色扮演	本周 47065套 累计 503339套	Wii
↑ 4	跳舞吧 Wii 2 JUST DANCE Wii 2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■体育	本周 23231套 累计 137605套	Wii

5 东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练 3DS

上周 7 位

东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脳を锻える5分间の鬼トレーニング

■2012年7月28日发售■ Nintendo ■益智■ 3800日元



本作是为了防止随着年龄增长导致的脑机能下降而制作的“脑白金”系列最新作，新收录了大量针对现代人集中力低下的现象，对此进行严格训练的小游戏。另外还有针对短期记忆进行强化的训练。适合不同年龄层的人每天抽几分钟进行适当的锻练。

本周：20 372 套　累计：116 583 套

6 太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠 3DS

上周10位

太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ

■2012年7月12日发售■ NBGI ■音乐■ 4800日元



本作是为了防止随着年龄增长导致的脑机能下降而制作的“脑白金”系列最新作，新收录了大量针对如何对现代人集中力低下的现象，对此进行严格训练的小游戏。另外还有针对短期记忆进行强化的训练。适合不同年龄层的人每天抽几分钟进行适当的训练。

本周：18 825 套　累计：168 522 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
↑ 7	Wii Sports Resort Wii スポーツ リゾート	■2010年11月11日发售 ■Nintendo ■体育	本周 15682套 累计 3035086套	Wii

8 逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱 3DS

上周 5 位

逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ!

■2012年7月5日发售■ NBGI ■动作■ 4800日元



本作是日本富士电视台的综艺游戏节目《全员逃走中》改编的游戏作品，玩家可以用自己的Mii形象来扮演逃亡者，在城市中躲避猎人的追捕同时想办法完成各种任务，成功逃脱之后就会记录玩家所获得的奖金，达成特定条件过关后还能开启更多城市场景。

本周：13 836 套　累计：95 633 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
→ 9	星之卡比 20周年特别收藏版 星のカービィ 20周年スペシャルコレクション	■2012年7月19日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 13067套 累计 177426套	Wii
↑ 10	农场精灵 精灵观察套装 こびとづかん こびと观察セット	■2012年7月26日发售 ■日本 Columbia ■益智	本周 12646套 累计 61102套	3DS

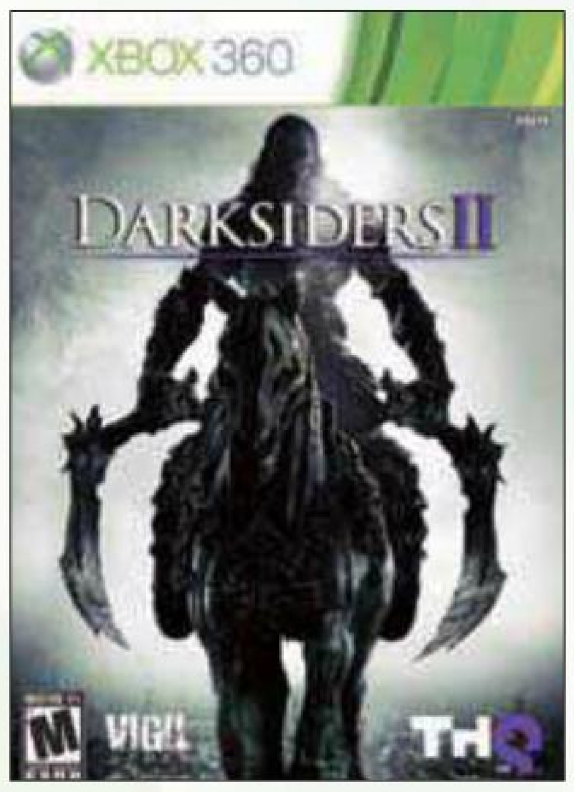
如果说前几次“刷榜”还不够彻底的话，那本周任天堂便彻彻底底地将排行榜前十位占领了。本周日本市场发售的新作相对较少，一些发售了一段时间的作品再度上榜，这种情况在日本市场相对比较罕见。《新超级马里奥兄弟2》、《口袋妖怪》和《DQ X》这三款日本国民级游戏毫无悬念占据了排行榜前三位。也许是在《DQ X》的带动下，Wii平台再次焕发了生机，新老作品都纷纷上榜。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年8月12日～8月18日



1 黑暗血统 Ⅱ X360

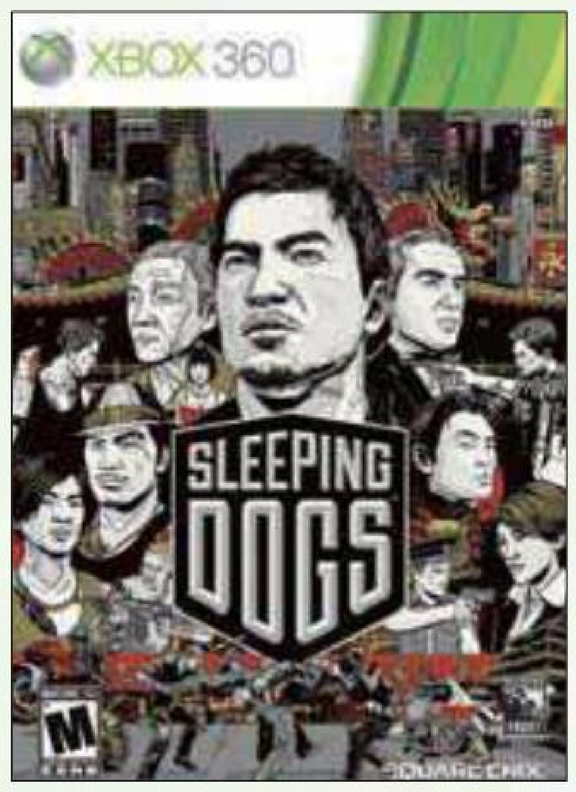
Darksiders II

■ THQ ■ 2012年8月14日发售■动作■上周排位：－

相比前作，本作更像是一个动作角色扮演游戏，游戏加入了丰富的支线任务，装备系统的加入使得打怪刷宝成为了游戏后期的独特乐趣之一，而挑战性十足的竞技场模式使游戏耐玩度大增。游戏的时间线与第一作并行，讲述了Death因为并不相信自己的兄弟War是毁灭世界的罪人，为了寻找真相而展开了冒险。

本周：155 000 套　累计：155 000 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
2	黑暗血统 Ⅱ Darksiders II	■THQ ■2012年8月14日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 118702套 ◆累计 118702套	PS3



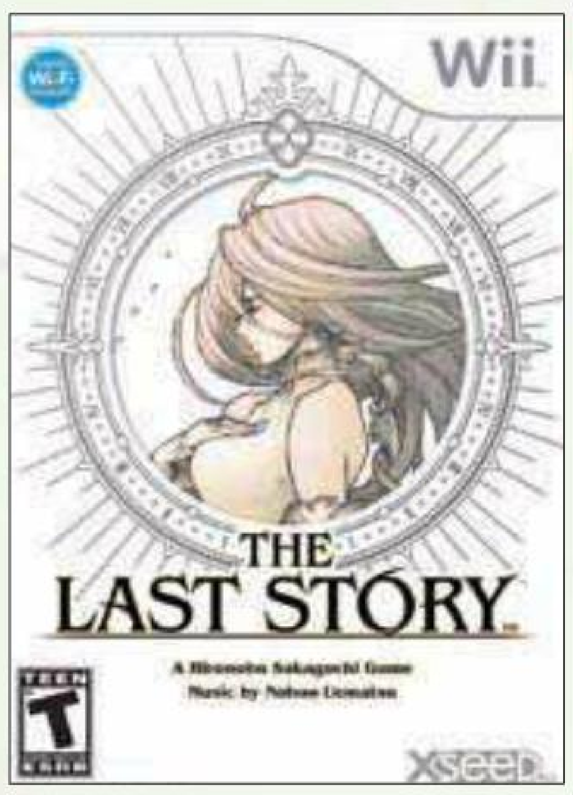
3 无间龙头 X360

Sleeping Dogs

■ Square Enix ■ 2012年8月14日发售■动作冒险■上周排位：－

本作以香港为舞台，为大家讲述了一个卧底与帮派之间的故事。游戏在配音方面颇为地道，不时冒出的粤语让人称道。在肉搏与枪战方面也毫不含糊，利用环境杀敌更是令战斗激烈度飙升。除了比较厚道的主线内容外，还有颇多的支线等着玩家完成，值得每一个玩家尝试。

本周：74 036 套　累计：74 036 套



4 最后的故事 Wii

The Last Story

■ Xseed Games ■ 2012年8月14日发售■角色扮演■上周排位：－

本作是坂口博信联合众多知名制作人倾力打造的日式角色扮演游戏。游戏采用即时行动模式，玩家虽然只能操作主人公一人，但可以给不同职业的NPC同伴下达指令互相配合。另外本作还有支持最多6人的在线模式，该模式下玩家可以互相对决或合力攻破难关。

本周：68 113 套　累计：68 113 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
5	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix ■2012年8月14日发售 ■动作冒险■上周排位：－	◆本周 47430套 ◆累计 47430套	PS3
6	王国之心 3D Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	■Square Enix ■2012年7月31日发售 ■动作角色扮演■上周排位：1	◆本周 24789套 ◆累计 286552套	3DS
7	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年9月19日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 16057套 ◆累计 35968108套	Wii
8	美国大学橄榄球 13 NCAA Football 13	■EA ■2012年7月10日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 15906套 ◆累计 398402套	X360
9	美国职棒大联盟 12 The Show MLB 12: The Show	■SCE ■2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 14733套 ◆累计 628407套	PS3
10	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 14159套 ◆累计 8203440套	X360

美国市场的状况倒是比日本要热闹一些，而且家用机平台的作品相较于掌机多很多，本周新作《无间龙头》和《黑暗血统 Ⅱ》两个版本都登上了排行榜的前列。《最后的故事》与日版相隔了一年半，紧随着《王国之心3D》一起登陆到美国市场，销量不算特别出众，但考虑到现在Wii在美国市场的周销量和即将换代等因素影响，能够超越了新作的《无间龙头》PS3版的销量倒是令人意外。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年8月12日~8月18日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	新超级马里奥兄弟 2 New Super Mario Bro. 2	■Nintendo ■2012年7月28日发售 ■平台动作■已发售时间：2周	◆本周 213229套 ◆累计 636304套	3DS
2	黑暗血统 Ⅱ Darksiders II	■THQ ■2012年8月14日发售 ■动作■已发售时间：1周	◆本周 208798套 ◆累计 208798套	X360
3	黑暗血统 Ⅱ Darksiders II	■THQ ■2012年8月14日发售 ■动作■已发售时间：1周	◆本周 195268套 ◆累计 195268套	PS3
4	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix ■2012年8月14日发售 ■动作冒险■已发售时间：1周	◆本周 163779套 ◆累计 163779套	X360
5	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix ■2012年8月14日发售 ■动作冒险■已发售时间：1周	◆本周 135389套 ◆累计 135389套	PS3
6	最后的故事 The Last Story	■Xseed Games ■2012年8月14日发售 ■角色扮演■已发售时间：82周	本周 81701套 累计 363532套	Wii
7	口袋妖怪 黑·白 2 Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo ■2012年6月23日发售 ■角色扮演■已发售时间：9周	◆本周 60120套 ◆累计 2643695套	NDS
8	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 Dragon Quest X	■Square Enix ■2012年8月2日发售 ■角色扮演■已发售时间：3周	◆本周 46402套 ◆累计 503339套	Wii
9	2012 伦敦奥运会 London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games	■SEGA ■2012年6月26日发售 ■体育■已发售时间：8周	◆本周 42987套 ◆累计 317671套	PS3
10	2012 伦敦奥运会 London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games	■SEGA ■2012年6月26日发售 ■体育■已发售时间：8周	◆本周 42304套 ◆累计 311288套	X360

《新超级马里奥兄弟 2》本周已经登陆欧洲市场，加上在日本的出色表现使得它轻易登上了全球榜的首位。新作《黑暗血统 Ⅱ》和《无间龙头》两个版本分别紧随其后。伦敦奥运会虽然已经告一段落，但游戏的热潮仍未退却，《2012 伦敦奥运会》虽然在美国市场早已不见影踪，但由于主办国是欧洲国家，因此在欧洲方面还有不错的销量，继而本周继续留在全球排行榜上。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月5日~8月11日	8月12日~8月18日
1	PS3	564 646 146套	1 366 557套	1 601 559套
2	X360	651 133 799套	1 237 471套	1 554 916套
3	Wii	799 076 922套	963 549套	999 456套
4	3DS	45 190 279套	617 042套	733 748套
5	NDS	738 395 439套	610 253套	605 398套
6	PSP	266 529 730套	291 608套	267 586套
7	PSV	4 730 537套	93 248套	91 441套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月5日~8月11日	8月12日~8月18日
1	3DS	19 438 733台	216 666台	241 010台
2	PS3	65 954 175台	121 102台	132 128台
3	X360	67 938 578台	98 760台	100 567台
4	Wii	96 420 626台	58 976台	58 108台
5	PSV	2 691 443台	35 686台	36 786台
6	PSP	74 902 884台	34 916台	34 659台
7	NDS	151 936 056台	29 519台	29 492台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1.3DS 新机型发售已经接近 4 周，销量不仅火爆依旧，而且对老式 3DS 的销量没有造成任何影响，不得不说是令人非常惊讶，可见任天堂这一年来在软件方面打下的基础没有白费，市场对这个平台也是给予了认可。PSV 主机销量开始略有起色，虽然很快就迎来超人气的《初音未来》新作发售，但任天堂却特意挑了该作发售前两天开网络发布会，意图相当明显，不得不继续为 PSV 的前景担忧。

2. 美国市场的形势依旧没有太大的起伏，软硬件方面都是更重视网络服务 X360 遥遥领先。Wii 凭借《最后的故事》美版发售以及《Wii Sports》的长卖，使其软件方面仅次于 PS3。PSV 虽然在日本稍有起色，但却首次在美国市场失守 1 万台关口。

3.PS3 的软件销量近段时间以来在全球范围内表现出色，哪怕是微小的优势但总能保持在第一位，这毫无疑问得益于对手的 X360 无法得到日本玩家认可以及 Wii 的新作缺乏的影响。而刚推出了新机种的 3DS 则稳守全球硬件销量首位。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月6日~8月12日	8月13日~8月19日
1	3DS	16 639 316套	319 202套	326 256套
2	Wii	65 687 580套	172 796套	152 057套
3	PSP	69 029 937套	152 161套	125 927套
4	PS3	47 339 229套	116 731套	111 197套
5	NDS	174 241 228套	77 882套	82 730套
6	PSV	1 660 603套	23 352套	25 851套
7	X360	11 151 344套	15 831套	15 894套
8	PS2	134 534 338套	305套	352套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月5日~8月11日	8月12日~8月18日
1	X360	373 569 467套	577 042套	754 369套
2	PS3	230 635 114套	476 643套	594 233套
3	Wii	399 010 408套	424 280套	475 954套
4	NDS	317 506 296套	280 744套	271 317套
5	3DS	15 001 261套	143 634套	105 749套
6	PSP	94 035 318套	52 585套	52 361套
7	PSV	1 304 246套	32 218套	28 887套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	8月6日~8月12日	8月13日~8月19日
1	3DS LL	400 798台	64 655台	66 412台
2	3DS	2 448 483台	37 991台	45 445台
3	PS3	741 849台	14 580台	16 277台
4	Wii	368 935台	16 145台	15 640台
5	PSP	541 774台	12 018台	13 285台
6	PSV	444 438台	9 446台	11 298台
7	PS2	37 867台	1 187台	1 433台
8	NDSi LL	30 497台	427台	1 187台
9	NDSi	24 441台	525台	1 069台
10	X360	45 959台	998台	978台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月5日~8月11日	8月12日~8月18日
1	X360	34 981 871台	51 947台	53 038台
2	PS3	21 754 726台	34 407台	39 403台
3	3DS	5 439 024台	30 523台	28 739台
4	Wii	39 543 501台	18 073台	18 384台
5	NDS	51 134 322台	16 367台	14 617台
6	PSV	735 230台	10 597台	9 521台
7	PSP	19 560 393台	2 193台	2 062台

栏目主持 伽蓝＆华尔兹

新作短波

从板垣伴信手上接过《忍者龙剑传》与《死或生》两面大旗的“小弟”早矢仕洋介，早前尤其担纲制作的《忍者龙剑传3》受到了粉丝的一致差评，而眼下《死活生5》马上就要发售，从到目前为止公布的情况来看，游戏各种进化不少，希望小弟能真正借这款号称打造“游戏史上最可爱女孩”的游戏吐气扬眉。



时光飞逝，如今“《007》系列”已经迎来了自己50周年的纪念，邦德已经逐渐老去，但随着新电影以及这款《007传奇》的推出，本作依然焕发出了老牌特工独有的魅力。此外《战地双雄》作为以两对活宝为卖点的打枪游戏并没有获得更多好的评价，不过从系列新作公布的内容来看势必要一洗前耻。



PSP Level 5早前宣布，为了提高游戏的质量，充实游戏的内容，原定于2012年9月27日发售的PSV/PSP平台游戏《纸箱战机 W》将延期到2012年10月18日发售。

多机种 2K Games公布了《NBA 2K13》依然会有全明星模式，只不过这次的全明星内容将会作为DLC内容，也就是说玩家需要单独下载这个DLC来获得这次的全明星模式。本作的全明星模式改动较大，加入了三分球大赛等新内容。

PS3 《真北斗神拳》近日公开了4名新的可用角色，他们分别是来自北斗琉拳系的鯱，南斗六圣拳之“妖星”尤达和“仁星”修武，以及南斗五车星中的山之不动，在公布的情报中可以看到游戏对这些角色代表招式的还原度十分高。

紧急速报

日版新作短波 No.1 跨界计划

3DS 策略角色扮演 ■プロジェクト クロスゾーン ■NBGI ■无对应周边 ■2012年10月11日

新势力陆续登场！

要说《跨界计划》最大的卖点，那莫过于那活跃于新老游戏的众多角色聚首一堂，而相信许多玩家初次看到《跨界计划》时，都会不约而同地想起在PS2上推出的《Namco×Capcom》，果不其然，在这里要介绍的两名新角色正是来自《Namco×Capcom》的人气角色小牟与有栖零儿，看来这次的“大乱斗”真是愈演愈烈啊。



小牟

普通技：“有栖流·闪珠神音＆小牟魔术”

小牟用利用妖术鬼门封印封锁对手行动后，零儿利用护业中的霜麟以及火磷进行左右突击。

登场作品 《Namco×Capcom》

配音 南央美

零儿在机关中的搭档兼前辈，真身是765岁的妖狐，在战斗中以妖术作为主战武器。



有栖零儿

登场作品 《Namco×Capcom》

配音 日本

与异世界怪物战斗的特务机关“森罗”的特务，使用的武器是父亲的异物“护业”。





普通技：“二丁·树金道＆龙卷之型”

两人各自利用枪械武器一同射击敌人。

［文：伽蓝］

必杀技：真罗万象·极





◀小牟用鬼门封印封堵敌人行动，而零儿则从护业中拔出武器准备攻击。



■最后鬼门封印解除，两人同时给予对手强大的最后一击。

日版新作短波 No.2 时间与永远

PS3 角色扮演 ■时と永远～トキトワ～ ■NBGI ■无对应周边 ■2012年10月11日

随着发售日的临近，NBGI的RPG新作《时间与永远》陆续放出了新消息。这次为大家带来的是女主角朵姬使用的“时间魔法”，宠物同伴**ドレイク**以及游戏场景等最新情报。

本作登场的主要角色采用了手绘的2D动画，以“世界初高清动画RPG”为卖点，动画制作方更是由担纲制作了《超时空要塞F》等动画名作的制作公司**サテライト**负责，相信在动画方面素质有一定的保证。

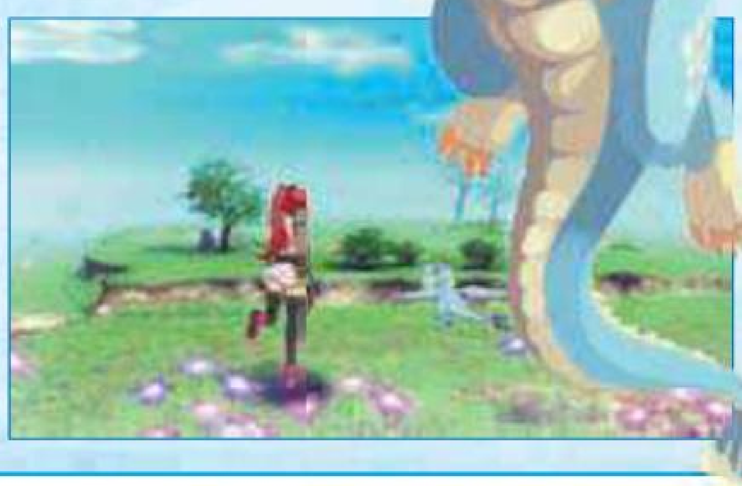
在本作的战斗系统中，可以预先将技能设置在手柄的三个按键上，在合适的时机消耗一定的MP发动技能。女主角朵姬以长枪为武器，并利用时间魔法与攻击魔法为作战方式。作为游戏的重要要素之一。这次公布的时间魔法中包括可以加快时间单方面攻击敌人的“**ラピッドタイム**”，以及停止时间不受敌人攻击的“**タイムフリーズ**”，技能发动后会有特写画面，画面变为蓝紫色，后面出现魔法名称以及技能效果。相信在具体游戏中要根据不同情况灵活运用各种魔法才能在战斗中赢得优势。需要注意的是这些魔法必须在剧情推进到一定程度下才能使用。

ドレイク的是一直跟随在女主角身旁的宠物，外表是可爱的小型龙，它不仅能与人交谈，参加战斗，还能参与一些事件（比如入浴等服务画面），在游戏中应该充当向导（类似《二之国》中的希兹库）或者辅助性的角色。

这次一同公布的还有部分游戏场景，其中有具有一定文明的空中庭院、花开遍野的平原、活力四溢的港町等，配上手绘的动画背景，看上去相当惬意，虽然本作的画面说不上很出彩，但喜爱ACG的玩家们看到手绘2D的画面必定会感到分外亲切，感兴趣的玩家不妨期待一下。［文：阳光成员 绚世］









日版 新作短波 No.3

死或生 5

多机种 格斗 ■DEAD OR ALIVE 5 ■Koei Tecmo ■对应机种为PS3、X360 ■2012年9月27日

［文：伽蓝］

由被玩家戏称为“小弟”的早矢仕洋介操刀改革的《死或生5》还有不到一个月就将发售，进入最终预热阶段，厂商一口气公布了不少新情报，这些情报涵盖了游戏的方方面面，下面就让我们走进这款号称打造“游戏史上最可爱女孩”的游戏吧！

风格迂回的全新舞台！

土楼



土楼是以中国南部山村住宅作为蓝本的全新舞台，在这里进行战斗时，会将房间内几乎所有的家具甚至墙壁都破坏，在破坏墙壁后会在房屋与房屋之间移动，在激斗间还将对手击飞至房间外部，造成大量伤害。





◀根据场景的破坏程度，战斗场景会在不同房间之间切换，破坏地板的话还会掉到下层。

▶将外侧墙壁破坏的话，会使对手落到外面的中庭，根据房间所在的楼层不同，造成的伤害也不同。

海底电梯





连接海底深处的电梯舞台，在这个场景中，如果反复撞击电梯墙壁，电梯会逐渐开始崩坏，在崩坏过程中电梯碎片会从空中落下，抓住这个时机可以向对手施放特殊的追击技巧。

▶当碎片落下时将对手击至空中与碎片相撞，伤害不可小觑。

一应俱全的完善网络模式

强调“与人斗”的格斗游戏，网络模式绝对是游戏的重中之重，而下面的情报可以看出《死或生5》确实在网络模式上下了一番功夫，下面就让我们一探究竟吧。





◀在同一房间中的玩家可以对其他玩家的对战进行观战，并且可以与其他未上场玩家进行文字聊天点评比赛，十分有趣。

▲此前游戏就曾公布过完善的单机训练模式，现在还可以在线邀请好友进行线上练习模式，这个设定在其他同类游戏中可以说是绝无仅有。



◀玩家可以自行举办最大16人的锦标赛模式，约上三五好友战个痛快吧！

新参战角色确认！



刚拳之徒——埃利奥特

CV 皆川纯子
国籍 英国
流派 形意拳

元福惟一的徒弟，使用形意拳的他为了磨练自己的拳法，离开师傅进行了修行，但在本作中为何与布拉德·王变得形影不离目前还不得而知。战斗风格以突进猛攻的连续攻击为主，招式虽然看似简单，却十分具有杀伤力。



命运的继承者——艾莲娜

巨大复合企业DOATEC的年轻继承人，由于DOATEC曾染指生体兵器的领域，为了清算这黑暗的过去，她举办了第五届DOA大会。艾莲娜的战斗风格以低身位的“仆步”作为基础，向对手施展华丽的连技，她最擅长的就是抓住对手的缝隙作出反击。

CV 小山裕香
国籍 法国
流派 劈挂拳



醉意必杀拳——布拉德·王

CV 石塚運昇
国籍 中国
流派 醉八仙拳

醉八仙拳使用者，好酒的他无论到哪里都是醉醺醺的，这对于一同开展旅途的埃利奥特来说，布拉德·王算是一个不小的麻烦，究竟他旅途的目的是什么呢？以醉拳作为流派的他，常以横躺、独脚站立以及倒立等奇怪的进攻动作迷惑对手，常常能使对手措手不及。



超级新星——折翼蝴蝶（丽莎）

在摔跤场上屡屡获胜的她，在摔跤面具的背后，她是原DOATEC研究员蒂娜的好友。她的战斗风格偏重各种强力的空中技，加上迷惑的步法，在战斗中往往能取得主动的地位。

CV 坂本真绫
国籍 美国
流派 摔跤

美版 新作短波 No.1

007 传奇

多机种 主视角射击 ■007 Legends ■Activision ■对应机种为PS3、X360 ■2012年10月16日

［文：华尔兹］

Activision 与 Eurocom 为了庆祝詹姆斯邦德五十周年打造了这款《007 传奇》，这款第一人称射击游戏贯穿了系列六部电影的内容，相信 007 爱好者不会错过这部具有收藏价值的合辑作品。

游戏中将会为玩家提供不少小工具去完成任务，首先玩家可以利用小型军火库去像兰博一样与敌人展开正面的较量，其次玩家可以利用一些小工具来偷袭或者接近敌人，比如邦德手上的手表雷达可以显示守卫们的位置，而使用一支笔则可以发射一种另类的子弹攻击敌人。游戏在动作场面上有些像《COD》，比如快速上弹以及对敌人近战一击必杀的小刀。

游戏中还有不少疯狂的想法，比如从演示中我们会看到一段邦德痛殴《择日而亡》中的反派 Gustav Graves 的戏码，这场近身对殴战斗有点像《拳击之夜》，以第一人称视角闪躲或者痛殴敌人，感觉非常有趣。

另外则是一个追逐场面，邦德正坐在一辆有明显污痕的阿斯顿马丁中在冰面上与对方展开追逐，从邦德的车上可以发射各种炸弹攻击，同样敌人也会还击，007 不得不通过将车子转向来回避，还真有点《马里奥赛车》的感觉。此外在预告片中我们还看到了《大破太空城》中的经典场景，足以令老影迷热泪盈眶。



本作对于所有 007 爱好者来说有着非凡的纪念意义，如果是真饭，就等着 10 月 16 日第一时间入吧。


▲你没看错，这真的不是《拳击之夜》新作。


▲高科技装备中少不了可以发射红外激光的手表。


▲ 007 曾走南闯北，去过各种稀奇古怪的地方。

美版 新作短波 No.2

战地双雄 魔鬼联盟

多机种 动作射击 ■Army of 2 Devil' s Cartel ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■2013年3月18日

［文：华尔兹］



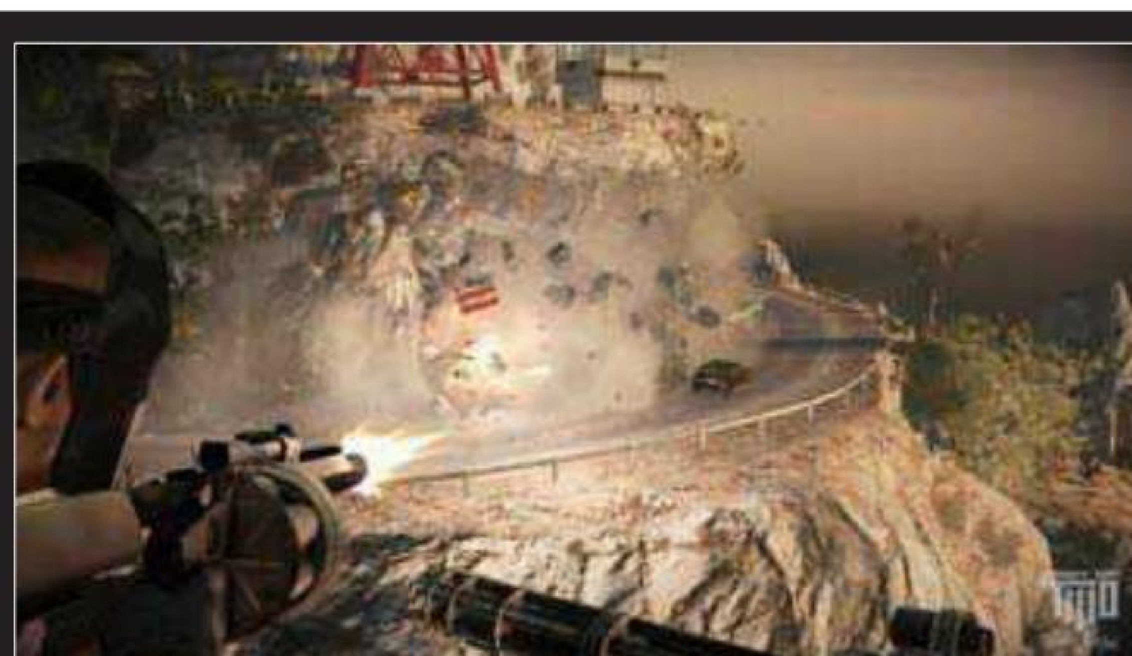
80 年代曾有一部叫做《致命武器》(Lethal Weapon) 的电影在世界风行，是的，就是那部梅尔吉普森的电影，这部电影讲述了两位警察兄弟，一个邋遢、一个洁癖，在当时看来是非常有趣的一部动作喜剧。EA 采用类似的手法，打造了《战地双雄》这部作品，企图开创双人式喜剧第三人称射击游戏，不过不幸的是，EA 混合得并不令人满意，尤其是故事情节方面，甚至可以说，该游戏的剧情显得有些荒谬。

在新作《战地双雄 魔鬼联盟》中，开发商称本作将变成一款以另类叙述和无缝合作为卖点的游戏。《战地双雄 魔鬼联盟》相比前作将会变得更加严肃。其中动作场面表现令人难忘，在短短 15 分钟的演示中，建筑物的倒塌场面，准备扫射的直升机和飞行员被杀死的慢动作特写等表现令人惊艳。

在本作的双人合作方面，玩家需要互相照应，打破墙壁给彼此制造新的道路，或者一起包抄敌人，这么做可以更简单顺畅地完成游戏给予的任务。如果和同伴分开行动，玩家也会找到单独的目标，与以往其他合作游戏相比，游戏并不是要玩家无穷无尽的互相掩护。

本作新加入了一个名叫 OVERKILL 的系统，这个系统可以让你和你的队友沉寂在一种杀戮的快感之中。在游戏中玩家达成双杀，完成爆头，或从侧面杀敌这些特殊战斗方式都可以装填玩家的 OVERKILL 槽，之后玩家便可进入类似“子弹时间”的世界中，玩家的子弹攻击力会有小幅上升，并且时间变慢，画面呈黄色。而你的队友也将槽攒满的话便可以发动双重 OVERKILL，届时会有更多的血，更多的慢动作，以及更多的时间可以杀敌。相信这个系统会是本作的卖点之一。


▲与队友通过火力共同包抄敌人。


▲机枪台的扫射似乎是每个打枪游戏必不可少的内容。


▲敌人凶神恶煞，看来都是些不好对付的家伙。

PlayStation®
游戏专页

早前预订 PlayStation Vita HATSUNE MIKU 限定版同捆装的消息一出，短短两日间，所有预售额已经爆满，当然，初音是不舍得让粉丝们失望的，于 8 月 30 日 PS Vita 音乐游戏《HATSUNE MIKU –Project DIVA–f》推出当日，PlayStation Platinum Shops 尚余少量的 PS Vita 同捆装发售，这回粉丝不要再错过这个带初音回家的机会了！



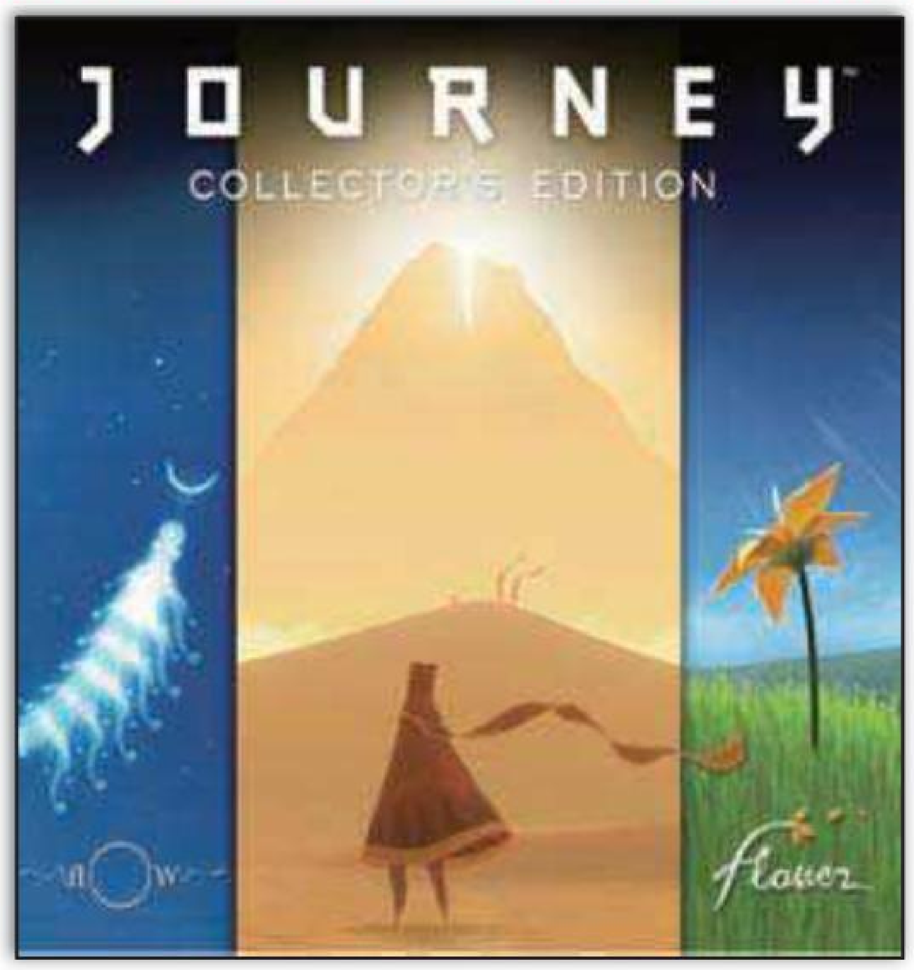
PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博

"PS电玩大本营"腾讯微博

http://asia.playstation.com

《Journey™ Collector's Edition》登场



PlayStation Network 独家游戏《Journey Collector' s Edition》于 8 月 28 日推出，包含 thatgamecompany 的 3 款获奖游戏，包括《流》《花》《行》。游戏除了有华丽的视觉效果、优美的音乐旋律，还设有在线协力游玩模式，以及追加了 30 分钟的《行》开发团队访谈、3 款 thatgamecompany 制作的独家小游戏和 3 款游戏的原声等精彩内容。想感受一下 Journey Collector' s Edition 带给你的清新感觉？8 月 28 日，只需付出港币 198 元即可把它带回家！

《UNCHARTED 3: Drake's Deception™》137项追加[illegible]

从 8 月 23 日起，PlayStation Store 将会隆重推出《未知海域 3 德雷克的诡计》与众不同的全新多人游玩下载内容。可以省略达到特定等级、收集指定的宝藏组合的时间，一共有 137 项之多！另外 1.13 版更新数据中引入全新的联赛模式。它是一个分数竞赛，奖励分为三个级别，根据你的表现送出特殊武器或道具。所得的武器或道具可以一直使用，直至下回联赛开始。你可以通过消费联赛券参加联赛。在每段联赛开始时，你都会有十张联赛券，但你可在 PS Store 购买更多来参加更多联赛。



UNCHARTED 3: Drake's Deception 追加资料

游戏平台：PS3 | 推出日期：热卖中
价格：港币 4～194元

刺激战斗体验，尽在Damage Inc.

许多空战游戏往往只能在空中追逐目标，游玩的玩法没有多大的转变，但是将于 8 月 28 日推出的《Damage Inc.》（售价：港币 298 元）将跳出框框。除了紧张刺激的近距离空战，你还可以驾驶心仪的战机进行地对空甚至空中对船舰的战斗，而且你还可以与朋友结盟进行团队生存者模式和团队近距离空战。每人均背负着整个团队的荣辱，完全媲美真实的战斗。



除了玩法多变，战机的选择亦绝不马虎，共有 32 款不同战机，包含 68 款升级变化。而玩家的任务亦不再是盲目地进行破坏及轰炸，玩家可以进行包括偷袭珍珠港到硫磺岛战役的历史任务，超过 100 个目标，大大增加游戏的耐玩性。而且玩家还需实行富策略式的潜入、侦察及地面防卫等，必须紧记有勇有谋才是致胜之道。

为了配合熟练玩家，游戏发售当日同时推出供 PS3 使用的 PacificAV8R 飞行操控杆，售价为港币 $538。操控杆附设 3 个专用的开火按钮、重型战斗扳机和革命性附有节流杆的 POV (Point of view) 操作杆，真实感爆灯的飞行大战一触即发。

Sleeping Dogs全新追加 助你闯荡黑道世界



以香港黑道社会为背景的《无间龙头》将于 8 月 22 日于 PlayStation Store 一连串推出 5 款追加，包括 Retro Triad Pack，附有发型、配件、服装和功夫风格的火车，能让你为角色作 80 年代打扮，提升防御力；还有 Top Dog Silver Pack 和 Top Dog Gold Pack 能提升 Triad（黑道）、Cop（警察）经验值，助你在黑道世界中扶摇直上。另外还有 The Red Envelope Pack 和 The High Roller Pack，黑道卧底之路不容易走吗？是时候补充一点支援了。

Sleeping Dogs 追加资料

游戏平台：PS3 | 推出日期：热卖中
价格：港币 16～23元

《AQUAPAZZA》梦幻角色激斗

作为斗剧比赛项目，《AQUAPAZZA》卖点当然不限于梦幻角色阵容，2 对 2 游戏系统也非常吸引。这回移植到 PlayStation 3 终于可以一展身手，除集合 AQUAPLUS 旗下人气角色，包括《ToHeart》、《ToHeart2》、《泪洒三重冠》、《传颂之物》等作品角色及大量新角色，还有最强的限量版。看到限量版三个字，粉丝们应该非常心动，幸好 8 月 30 日推出时普通版及限量版都有行货！普通版游戏建议售价港币 458 元，而限量版建议售价为港币 528 元。有爱的粉丝准备于 8 月 30 日入手《AQUAPAZZA》，免得自己整天心绪不宁吧！





万众期待的电子歌后初音

令初音粉丝们翘首以待的《HATSUNE MIKU –Project DIVA– f》将于 8 月 30 日隆重登场，PS Store 亦同时发售下载版。在 PlayStation Vita 的屏幕上为大家送上高清质素的初音 MIKU，利用触碰操作，和初音一起演唱演奏全新乐曲，肯定让你一玩便停不了！DIVA 房间的功能更获大幅提升，以触摸操作和几个角色互动。最重要的是利用扩增实景 AR 技术，令电子歌后初音投影到你身处的环境中！你会看到初音在房间里跟你微笑、从冰箱拿出果汁……想来张合照吗？就利用 PS Vita 的拍照功能，轻易而举！是时候和初音准备精彩的表演，向全世界展示你们有多合拍！



HATSUNE MIKU –Project DIVA– f 制品版

推出日期：8月30日 | 下载平台：PlayStation Store
游戏平台：PlayStation Vita | 价格：港币 419元



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

Dust 먼지 An Elysian Tail

尘埃 乐土传说	Humble Hearts		动作
X360	Dust: An Elysian Tail		美版
	2012年8月15日	1人	1200MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

本作是由 Humble Hearts 制作的横版过关动作游戏，讲述失忆战士 Dust 和一把会说话的剑，以及剑的守护精灵 Fidget 展开冒险的故事。作为一款原创的动作游戏，本作的流畅性和爽快感都令人满意，操作简单同时也不失难度。喜欢传统 2D 动作游戏的玩家强烈推荐。

文 宇宙人 美编 anubis

基本操作

按键	作用
A键	确认/跳跃
B键	取消/Fidget攻击
X键	普通攻击
Y键	重攻击/尘埃风暴
RB键	切换Fidget攻击方式
LB键	快捷使用道具
RT/LT键/右摇杆	左右翻滚
Start键	打开主菜单
Back键	打开状态菜单



特殊动作

↓+X键	滑铲，能通过一些矮小的通道
空中X键	二段跳
贴近有绳索的墙壁	攀爬
风力地带X键	乘风高跳
空中Y键	飞翔攻击，同时带有尘埃风暴的效果，如果附近高处有敌人可以飞上去追击，能借此到达一些较高的场所
空中↓+Y键	下劈，能够吸引Fidget的魔法并进行增强

基本连段

XY：挑空攻击，可接上空中连段。

XXY：地面特殊连段，连点 Y 最后一段是投掷攻击，同时投掷也能对周围的敌人造成伤害。

空中 XXXY：空中三段之后抓着敌人高速摔到地上的神技，能够对包括一些 BOSS 在内的体型较小的敌人使用，最终迷宫出现的战斗机也能使用。抓着敌人下落过程并非无敌，但很难被敌人捕捉，落地威力是普通攻击的数倍，还会产生小范围冲击波给周边敌人造成伤害。

系统详解

尘埃风暴

长按 Y 键的尘埃风暴是 Dust 最重要的攻击方式，除了能给予敌人小伤害之外，产生的风力还能将周围场景中的金币道具等吸过来，以及增强 Fidget 的魔法威力。在空中使用会派生成飞行旋转攻击，空中↓+Y 是下劈派生，两种派生都有吸引场景道具和增强魔法的效果。尘埃风暴如果持续使用，或者持续飞翔会导致 Dust 的身体慢慢变红，持续下去 Dust 就会砸到自己受伤，连击数也会马上中断，所以要注意适当地停下来。



魔法组合

剑的守护精灵 Fidget 能够用各种魔法来援助 Dust，援助魔法本身的威力极小，但是能够被尘埃风暴所吸变成华丽夸张的魔法。Fidget 的魔法会消耗 HP 上方白色的 Fidget 槽，能够通过升级和装备强化，用普通攻击打中敌人就能回复 Fidget 槽，一般来说两套连段就能全部回复，相杀成功则会马上回满。另外要注意的是，Dust 的翻滚回避会消耗 Fidget 槽，所以战斗中要注意使用，而且魔法的伤害比刀砍低很多，过于依赖魔法战斗是很没效率的。游戏中魔法一共有三个种类，下面是其各自的特性。

水：Fidget 初期就掌握的技能，跟尘埃风暴组合之后能够分散成无数小型追踪炮弹，数量众多诱导性强，但是威力较低，主要用于限制敌人的行动、维持连击、干扰 BOSS 的攻击等，某些场合也可以用来探测敌人的方位。

火：击败第一章 Boss 之后学会，Fidget 会投掷出三个火球，尘埃风暴能使其变成三根垂直的火柱，火柱的打击面有限，但连击数高、威力出众，将敌人烧到高处之后可以用飞翔攻击追击上去，从而到达高处。

雷：击败第二章 Boss 之后，从场景后的光球中学会，Fidget 能使出小范围的闪电，组合之后闪电范围会扩大，几乎没有攻击盲点，全屏的敌人都会持续受到电流攻击。



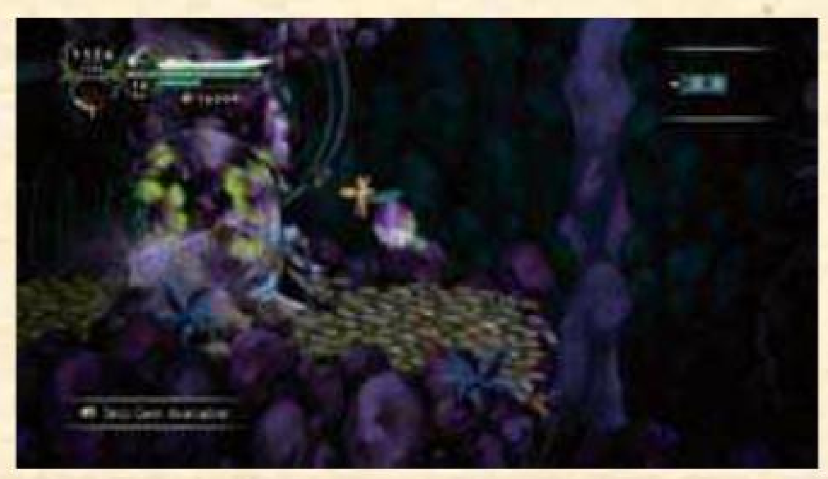
相杀

虽然游戏中没有防御的设定，不过如果在敌人攻击一瞬间攻击就能发动相杀，抵消掉敌人的攻击同时令对方眩晕（后期部分敌人无法眩晕）。敌人眩晕之后防御力会大减，对前期一些体型庞大的敌人能够发挥出奇效。相杀也会对 Dust 造成微小的硬直，不过用翻滚可以马上取消掉。

炸药果实

场景中会看到很多蓝色的果实，当这些果实在画面出现时能够用尘埃风暴摘下来，之后它们会在空中飞行一段时间。这些果实最重要的作用是炸开一些黄色的特殊墙壁，开启隐藏道路和宝箱，当然也可以用来炸敌人。果实摘下来经过一定时间之后会进入倒数并爆炸，倒数的时间视场景而定。果实爆炸之后原来的地方就会出现新的果实。





升级

本作有类似于 RPG 游戏的升级概念，HP 下方的蓝色槽是 Dust 的经验值。每升一级能获得 1 个强化点数，玩家可以自由分配到 HP、攻击力、防御力和 Fidget 槽上进行强化。初期每升一级，该项能力的参数提升会比翻倍还多，太过偏重某项能力会导致后期陷入各种问题。值得一提的是，4 项参数中段位最高和最低的参数差距不能超过 4 格。换言之如果攻击力要强化第 5 格，其他三项就要先强化 1 格。

©2012 Humble Hearts LLC

装备 & 蓝图

除了升级之外本作同样有装备的概念，游戏中几乎所有强力的装备都要先收集一种蓝图（就是装备栏中背景是张蓝色纸的装备，虽然能够看到装备后Dust能力的变化，但毕竟还只是一张蓝图），得到了蓝图之后可以拿去Acher's Pass最顶层的装备工房找Haley，不过，她会先要求Dust收集相应的素材回来，才能开始制作相应的装备。好的装备可以将Dust的攻击力防御力提升不止一倍。游戏中后期的敌人攻击力非常凶悍，所以挑战新迷宫之前，最好先去找Haley打造新的装备。



支线任务

迷宫中有些区域是村落的地方，这里能遇到一些能够对话的NPC，部分NPC头上有一个小小的绿色叶片提示，跟他们对话后能接到各种各样的支线任务。支线任务可以在菜单中确认，完成之后去跟相应的村名对话就能获得奖励和经验值。



各章 BOSS 挑战心得

Fuse

Fuse是第一个迷宫的BOSS，主要攻击手段是火球4连发，一般砍他几刀之后他就会跳跃拉开距离放火球，用翻滚躲到他身后即可反击。另外一招是游离火球攻击，使用频率不高，直接用尘埃风暴就能吹散。对付这个BOSS最简单的方法就是多点用Fidget的组合魔法，因为BOSS的招很容易被打断，只要维持场地内不断有魔法炮弹飞舞，Fuse就几乎没有攻击的机会。我们只要从中找机会用近战攻击就能回复Fidget槽，然后继续压制他，很轻松就能获胜（可参考游戏光环收录影像）。

Lady Tethys

Lady Tethys是迷宫Cirromon Caverns的BOSS，长时间漂浮在空中，而且场景最底下是钉子。跟她战斗时除了躲避她的攻击还要小心别掉下去。BOSS会在空中召唤出闪电区域，要及时脱离。对付她还是有简单的方法——用空中XXXY终结技能够抓住她摔向地面，落地后BOSS会出现短时间的伤害硬直，而Dust则依然处于浮空状态，这时可以再接空中XXXY，一直循环就能将BOSS活活屈死。

游戏后期到雪山的时候还会遇到这个BOSS的强化版作为杂兵出现，不同的地方主要在于攻击方式，这种杂兵在它切断身前的冰块时要马上离开原地否则会受到伤害，用对付这个BOSS的方法可以有效击败它们。

Baron Kane

比较令人头疼的BOSS，不是因为它攻击有多狠，而是它会召唤出很多杂兵——其中还有会爆的。最郁闷的事恐怕就是快赢的时候一不小心被炸弹兵炸死……而且中了BOSS的攻击会导致Fidget一段时间内无法使用魔法，地上的海量杂兵便会构成极大的威胁。可以考虑全程用闪电魔法边躲避便攻击，将BOSS连同地上的杂兵一起电了，Fidget槽快用完时就用普通攻击打普通杂兵赚回来，这个方法虽然比较慢，但只要及时躲开爆炸丧尸就不会有大碍。

General

最终战一共要跟General打四场。第一战是跟General单挑，BOSS的招式不多，难点在于跟很多铠甲武士一样，攻击碰到他的时候经常会被莫名其妙挡了下来，攻击力也很高，如果没有好装备加上提升防御力道具的话，挨一刀被秒杀是很常见的事。而且场内还有两个铠甲武士，如果攻击力低没办法迅速消灭他们的话，战斗会相当棘手。

不过General的招式非常单调，长距离突刺和挑空下滑攻击都有举刀的预备动作，举刀的时候如果玩家在地面General就会使出突刺，在空中则是另一招。General有一个很蠢的设定，就是当Dust跳起来之后，他也会跟着跳起来，还不会进攻，这时候就能用空中XXXY将他扯下来摔到地上，顺便给地面的杂兵造成伤害。

第一战打光了BOSS的所有HP之后他傻乎乎地跑到墙边蹲下，等你过去给他来一发进入下一个场景。第二战BOSS会追加黑色的魔法球三连发，魔法球会停留在空中一段时间之后爆炸，一般是跟玩家有一定距离的时候用，另外第二战会有一些我方的士兵乱入，基本上不用指望它们，还要小心天上的轰炸机。第三、四战都是跟BOSS的单挑。BOSS的动作跟第二战一样，而第四站是在熔岩地带打，如果不小心摔了下去要马上回复并跳上来，不然会前功尽弃。

成就列表

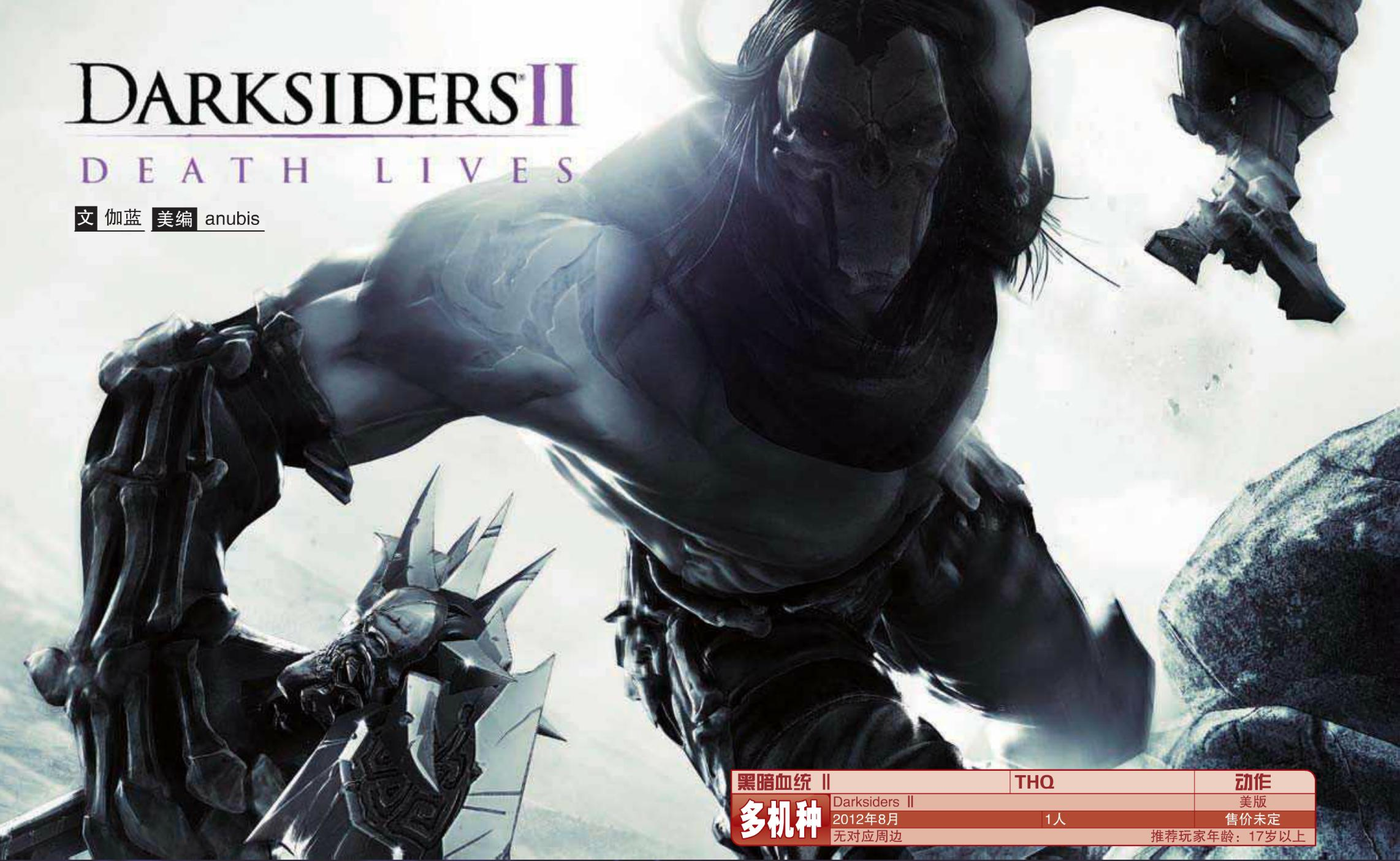
成就名称	完成条件	点数
Friend of Falana	完成5个支线任务	10G
Hero of Falana	完成10个支线任务	10G
Savior of Falana	完成20个支线任务	10G
A Decent Start...	达成200连击以上	10G
That's More Like It	达成1000连击以上	10G
Bringer of Death	消灭500个敌人	10G
Push and Turn	打开一个宝箱	10G
Wait, aren't you...?	解开一个牢笼解救一个伙伴	10G
Baker's Dozen	将全部牢笼12个伙伴救出来，聚集到教堂	10G
Distant Thunder	利用尘埃风暴跟Fidget的魔法组合攻击	10G
Well on your Way	得到场景中的技能光球	10G
With Great Power...	升级并分配技能点数	10G
An Impressive Display	某个挑战区域获得4星以上评价	10G
The Stuff of Legends	全部挑战区域获得4星以上评价	40G
Blue Bomber	用一个炸弹果炸死6个敌人	10G
Cutting It Close	HP10%以下的状态成功相杀	10G
Tinkerer	制作一个装备蓝图上的装备	10G
Opposite of Fail	完成所有支线任务	10G
Above and Beyond the Call	Tough或Hardcore难度下通关	10G
Sad Way to Go	滑铲杀死一个敌人	10G
One Last Wish	完成支线任务Snowflakes	10G
The Blacksmith of Archer's Pass	找到装备工房的Haley	10G
	隐藏成就	
High Spirits	击败Baron Kane	20G
...And the Dust Settles	击败General	50G
Defused	击败Fuse	20G
Waters of Life	击败Lady Tethys	20G
Paragon	（见后文详解）	10G
Renegade	（见后文详解）	10G
Bad Therapist	不断地跟工匠Haley身边的小矮人Matti对话即可解开	10G
Silence Those Guns	将最终迷宫中敌人所有的大炮破坏掉	10G

关于 Paragon 和 Renegade

这两个成就跟支线任务“Out to Dry”有关，先跟Aurora Village的Colleen对话，具体位置在村庄右入口区域上方的木板路上。对话中她会告诉Dust她的弟弟不见了，之后去村边左入口找到叼着旱烟的Gianni对话就能接到任务，同时出现新地图Ivydale Glen。进去之后就能找到Corbin，对话之后得知原来他不小心把Gianni的衣篮子掉了下去，于是Dust决定帮他将篮子拿回来。从瀑布下去之后现在附近的存档点保存一下，然后再去拿篮子，拿到之后Fidget会问你要不要放点毒藤进去，两个选项分别对应这两个成就，将篮子带回去给Gianni就能解锁，之后读档解锁另外一个。

DARKSIDERS II
DEATH LIVES

文 伽蓝 美编 anubis



黑暗血统 Ⅱ	THQ		动作
多机种	Darksiders Ⅱ		美版
	2012年8月	1人	售价未定
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

系统详解

DARKSIDERS Ⅱ

基本操作		
X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
A键	×键	跳跃
B键	○键	调查/从攀爬点落下
X键	□键	主武器攻击
Y键	△键	副武器攻击
RB键	R1键	翻滚躲避
RT键	R2键	使用特殊道具
LB键	L1键	显示快捷技能栏
BACK键	SELECT键	呼出菜单/呼出地图（长按）
LB+RT	L1+R2	发动收割者形态
方向键←/→	方向键←/→	使用体力/魔力药水
LB+RB键	L1+R1键	召唤战马
LT键	L2键	锁定敌人
RS键	R3键	进入瞄准状态
方向键↓	方向键↓	呼出技能菜单

战斗篇

目标锁定

在战斗中按住LT/L2键后，Death会自动锁定离他最近的敌人，并且镜头会一直跟随着该敌人，一般状态下敌人的血量是不会显示的，但在锁定状态下所有敌人的血量都会在头上显示，在一般的混战中，逐一击破是最好的战术，因此在战斗中利用目标锁定十分重要。另外，当身边有复数目标时，推动右摇杆可以在不同的敌人之间切换锁定。



攻击方式

游戏的攻击方式与前作类似，分为主武器攻击以及副武器攻击，Death的主战武器只有双镰一种，但是副武器基本可以分为两种，分别是拳套武器以及长柄武器，拳套武器的特点是攻击速度快但攻击力一般，而长柄武器（大斧、巨锤、长刀等）单发伤害高但攻击频率缓慢，两者各有优劣，玩家可以根据实际情况自行取舍。



躲避

Death与前作的主角War不同，他无法像War一样防御来自敌人的攻击，但取而代之的是比War强大得多的躲避能力，因此良好的躲避是战斗的核心之一，另外，在完成第一块大陆上的流程后，还会习得“回避反击”，即当玩家控制Death在敌人攻击的瞬间回避时，会出现收割者形态的影子对敌人造成额外伤害，真正的以退为进。

处决

在前作中，所有敌人被打至濒死状态都会出现QTE提示让玩家处决敌人，但本作处决成为了一种罕见的属性，最初Death只有很低的概率可以处决敌人，通过装备提高相应的属性可以提高该概率，但与其追求这个属性，还不如老老实实地提高其他能提高持续输出的属性。

收割者形态

收割者形态在玩家到达6级后解锁，该形态相当于前作的混沌形态，当对敌人进行攻击后就可以积蓄位于左上方的收割者能量槽，在混沌形态下Death的攻击力与防御力会大幅上升，在一些困难的战斗中发动收割者形态往往会有一发逆转的效果。

装备篇

本作中的装备系统相比前作大幅强化，可以说装备系统被完全 RPG 化，在整个游戏流程中玩家可以拾取各种各样的武器与装备，这些装备对属性的影响十分大，如果有了一身强力装备，在游戏中无双割草再也不是梦，下面就为大家介绍装备系统一些核心的部分。

装备分类

虽然游戏中有各种各样的装备，但游戏中的装备全部都可以归为一下三种，普通装备、魔化装备以及传奇装备，普通装备又可以由低到高划分为灰、绿、蓝、紫 4 级，魔化装备指的是可以通过喂食装备升级的装备，而这种装备只有武器，而传奇装备则是指游戏中的特殊任务奖励以及在一些迷宫中收集的装备，注意传奇装备无法丢弃。

装备属性

在装备界面中，可以看到 Death 的各种各样基础属性，所有属性对应的效果如下。

名称	效果
Health	体力最大值。
Wrath	怒气最大值。
Strength	力量值，力量值越高，攻击所能造成的普通伤害就越高。
Defense	防御值，防御值越高，受到物理攻击时损失的体力就越少。
Arcane	秘法值，秘法值越高，一切化身收割者后的攻击所能造成的伤害就越高，这些攻击包括收割者形态下的攻击以及部分招式召唤出紫色收割者影子时的攻击。
Resistance	抵抗值，抵抗值越高，受到非物理攻击时损失的体力就越少。
Primary Weapon	表示主武器单发所能造成伤害的平均值。
Secondary Weapon	表示副武器单发所能造成伤害的平均值。
Primary Weapon Damage Per Second	表示主武器每秒能造成的伤害的平均值。
Secondary Weapon Damage Per Second	表示副武器每秒能造成的伤害的平均值。
Critical Chance	会心一击率，主副武器的会心一击率是分开计算的，如果该属性由武器加成，则加成只对该主/副武器作用，如果该属性由装备部件加成，则该加成对主武器与副武器都能产生作用。
Critical Damage	会心一击伤害，表示会心一击时造成的伤害对比普通状态的倍率，如果该属性由武器加成，则加成只对该主/副武器作用，如果该属性由装备部件加成，则该加成对主武器与副武器都能产生作用。
Health Regen	体力恢复率，该数值可以使Death自动恢复体力，该数值越高，恢复的速度越快。
Wrath Regen	怒气恢复率，该数值可以使Death自动恢复怒气，该数值越高，恢复的速度越快。
Arcane Critical Chance	表示一切化身收割者后的攻击的会心一击率。
Arcane Critical Damage	表示一切化身收割者后的攻击的会心一击率伤害。
Execution Chance	处决率，表示攻击能出现QTE终结技的几率。

除基础属性外，还有一些出现在装备中的特殊属性。

名称	效果
Fire	对敌人造成额外的火焰伤害，并在一段时间内持续对其造成燃烧伤害。
Ice	对敌人造成额外的冰霜伤害，并在一段时间内使其动作减慢。
Lightning	对敌人造成额外的闪电伤害，并有一定几率使其在一段时间内陷入无法行动的昏厥状态。
Piercing	对敌人造成额外的破甲伤害，破甲伤害无视敌人的防御，对付一些大体型的敌人时尤其有用。
Experience	增加获得的经验值。
Glit Found	增加敌人掉落的金钱。
Health/Wrath Per Kill	每杀死一名敌人，就能恢复一定的体力/怒气。
Health/Wrath on Crit	当攻击造成会心一击时，能恢复一定的体力/怒气。
Health/Wrath Stealth	稀有的强力属性，击中敌人后就能恢复一定的体力/怒气。

魔化武器

在游戏流程中击杀敌人或打开宝箱，都有几率取得这种名为 Possessed Weapons 的武器，魔化武器与其他武器不同的是，在选定该武器按确定键后会出现“Upgrade”的选项，之后可以通过献祭其他武器提升自己的等级，在提升等级后武器除了原有的属性会得到提升外，还能选择为武器添加一种新的属性，但是被献祭的武器将会永远消失，下面是魔化武器献祭最基本的规则。

1. 每一把魔化武器最多能升级 5 次。
2. 献祭高等级的武器可以获得更多的经验值。
3. 当魔化武器升级时，每次可以最多获得 4 种额外属性的加成，这些出现的属性与在提升该等级的过程中喂食的武器所带有的有效属性（有效属性是指，在献祭魔化武器时，祭品中不显示为灰色的属性）有关，如果该等级内献祭的武器附带的不同有效属性加起来刚好 4 个，那么最终在选择额外属性加成时会刚好出现这 4 种属性；如果该等级内献祭的武器附带的不同有效属性加起来超过 4 个，那么最终在选择额外属性加成时会按一定的机制在这些属性中挑选 4 个，但具体机制不明。



技能篇





在本作中，技能不再是像前作那样从商店购买习得，而是以 RPG 中流行的天赋树形式学习，每提升一级，就可以获得一个天赋点，天赋主要分为攻击系（Harbinger）以及召唤系（Necromancer），分配不同的天赋会使整个战斗风格产生巨大的改变，注意根据装备的不同，所有技能的具体数据会发生变化，而在名为 Vulgrim 的商人处可以购买技能的洗点药水，下 面就为大家介绍两大天赋树中的各个技能。

Harbinger 技能树

Teleport Slash 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Teleport Slash	1	无	以极快的速度穿越战场，造成伤害并恢复一定的体力，伤害受主武器的攻击加成。	消耗200点怒气，造成一定的伤害，恢复伤害10%的体力值	消耗200点怒气，造成比等级1更高的伤害，恢复伤害12%的体力值	消耗200点怒气，造成比等级2更高的伤害，恢复伤害15%的体力值
	Immolation	3	Teleport Slash	被Teleport Slash命中的敌人会有一定几率被点燃，造成持续伤害。	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成一定的伤害，持续5秒	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成比等级1更高的伤害，持续6秒	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成比等级2更高的伤害，持续7秒
	Inescapable	3	Immolation	被Teleport Slash命中的敌人会有一定几率被冰洁，所有动作会变慢。	25%几率冰洁敌人，所有动作减速20%，持续2秒	25%几率冰洁敌人，所有动作减速25%，持续3秒	20%几率冰洁敌人，所有动作减速30%，持续4秒
	Unending Fury	5	Immolation	在使用Teleport Slash后，在10秒内逐渐恢复怒气值。	恢复怒气值总量的40%	恢复怒气值总量的45%	恢复怒气值总量的50%
	Rage of the Grave	5	Inescapable	提高Teleport Slash的会心一击率	Teleport Slash的会心一击率提高10%	Teleport Slash的会心一击率提高15%	Teleport Slash的会心一击率提高20%
	Death Bloosom	8	Unending Fury	使用Teleport Slash命中敌人后会产生爆炸，对周围的敌人造成伤害。	造成一定伤害	造成比等级1更高的伤害	造成比等级2更高的伤害

Harvest 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Harvest	5	无	召唤收割者的影子，360度挥舞巨镰，对附近的敌人造成伤害。	消耗200点怒气，造成一定伤害	消耗200点怒气，造成比等级1更高的伤害	消耗200点怒气，造成比等级2更高的伤害
Reaping	8	Harvest	提高Teleport Slash的会心一击率	Harvest的会心一击率提高15%。	的会心一击率提高20%	的会心一击率提高25%
Trauma	8	Reaping	在Harvest命中敌人后，在短时间内提高所有攻击的攻击力。	Harvest每命中一个敌人，会提高10%的攻击力	Harvest每命中一个敌人，会提高15%的攻击力	Harvest每命中一个敌人，会提高20%的攻击力
Red Harvest	12	Trauma	在Harvest命中敌人后，会增加收割者形态的能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加8点收割者形态能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加10点收割者形态能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加12点收割者形态能量。

Unstoppable 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Unstoppable	8	无	在一定时间内提高Death的力量值。	消耗300点怒气，提高30点力量值，持续8秒	消耗300点怒气，提高40点力量值，持续8秒	消耗300点怒气，提高50点力量值，持续8秒
Inevitability	12	Unstoppable	当Unstoppable激活时，提高所有攻击的会心一击率。	提高10%的会心一击率	提高15%的会心一击率	提高20%的会心一击率
Empowerment	12	Inevitability	当Unstoppable激活时，会心攻击会造成额外的伤害。	会心一击伤害提高20%	会心一击伤害提高30%	会心一击伤害提高40%
Killing Blow	16	Inevitability	当Unstoppable激活时，所有攻击会有一定几率造成二次伤害。	5%的几率造成二次伤害	10%的几率造成二次伤害	15%的几率造成二次伤害
Call of the Grave	16	Empowerment	增加Unstoppable的持续时间	持续时间增加3秒	持续时间增加4秒	持续时间增加5秒

Reaper Storm 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Reaper Storm	20	无	化身骸骨风暴，造成持续伤害，在技能结束时还能造成一次威力巨大的爆炸伤害	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次伤害，持续4秒，最后的爆炸造成一定的伤害。	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次比等级1更高的伤害，持续6秒，最后的爆炸造成比等级1更高的伤害。	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次比等级2更高的伤害，持续8秒，最后的爆炸造成比等级2更高的伤害。


Teleport Slash


Harvest


Unstoppable


Reaper Storm

Necromancer 技能树

Exhume Sub 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Exhume	1	无	召唤两副棺木，放出两只嗜血小鬼为玩家作战。	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成一定伤害	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成比等级1更高伤害	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成比等级2更高伤害
Undying	3	Exhume	提高Exhume释放的小鬼的体力值。	为小鬼提高一定的体力值	为小鬼提高比等级1更高体力值	为小鬼提高比等级2更高体力值，并使召唤小鬼的数量从2只增加到3只
Enervation	3	Undying	小鬼的攻击可以为Death恢复怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复1点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复3点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复4点怒气值
Fiery Souls	5	Undying	使召唤出来的小鬼身上带有火焰点燃身边的敌人，而且攻击也会附加额外的火焰伤害	对小鬼身边的敌人造成点燃伤害，并使攻击附加额外的火焰的伤害	对小鬼身边的敌人造成比等级1更高的点燃伤害，并使攻击附加比等级1更高火焰的伤害	对小鬼身边的敌人造成比等级2更高的点燃伤害，并使攻击附加比等级2更高火焰的伤害
Death's Allure	5	Enervation	召唤的小鬼会嘲讽敌人，使敌人的目标转向小鬼身上	–	嘲讽范围提高50%	嘲讽范围提高100%
Corpse Explosion	5	Fiery Souls	在小鬼被杀死或持续时间完结后会产生爆炸对周围的敌人造成伤害	爆炸造成一定伤害	爆炸造成比等级1更高的伤害	爆炸造成比等级2更高的伤害

Aegis Guard 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Aegis Guard	5	无	在身上生成一个护盾，显著提高防御力以及抵抗力。	消耗300点怒气，增加防御力以及抵抗力，持续8秒	消耗300点怒气，增加比等级1更高的防御力以及抵抗力，持续8秒	消耗300点怒气，增加比等级2更高的防御力以及抵抗力，持续8秒
Grave Defense	8	Aegis Guard	当护盾发动后，会增加Death的Arcane属性，即影响收割者形态攻击力的属性。	提高20点Arcane值	提高25点Arcane值	提高30点Arcane值
Reflect	8	Grave Defense	当护盾发动后，可以反弹敌人的伤害。	反弹敌人对造成的伤害的10%	反弹敌人对造成的伤害的15%	反弹敌人对造成的伤害的20%
Grounding	12		当护盾发动后，可以对身边的敌人造成闪电伤害。	每秒对敌人造成一定伤害，同时最多对1名敌人生效	每秒对敌人造成比等级1更高的伤害，同时最多对2名敌人生效	每秒对敌人造成比等级2更高的伤害，同时最多对3名敌人生效
Enraged Guardian	12	Reflect	当护盾发动后，增加在收割者形态下的会心一击率。	收割者形态下的会心一击率提高10%	收割者形态下的会心一击率提高15%	收割者形态下的会心一击率提高20%
Death Guard	16		提高Aegis Guard的持续时间，并降低所需消耗的怒气值。	Aegis Guard持续时间延长3秒，怒气值消耗降低10%	Aegis Guard持续时间延长4秒，怒气值消耗降低15%	Aegis Guard持续时间延长4秒，怒气值消耗降低20%

Murder 分支

名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
Murder	8	无	召唤乌鸦对敌人进行攻击。	消耗300怒气，召唤1只乌鸦，每次攻击对敌人造成一定伤害	消耗300怒气，召唤2只乌鸦，每次攻击对敌人造成比等级1更高的伤害	消耗300怒气，召唤3只乌鸦，每次攻击对敌人造成比等级2更高的伤害
Bless	12	Murder	使每只乌鸦的每次攻击都能为Death恢复体力	每只乌鸦的每次攻击恢复一定的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等级1更高的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等级2更高的体力
Heralds of Death	16	Bless	在乌鸦命中敌人后，会增加收割者形态的能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加3点收割者形态能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加5点收割者形态能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加7点收割者形态能量。
Ice Crows	16	Bless	召唤的乌鸦可以对敌人造成额外的冰霜伤害	乌鸦的攻击带有一定的冰霜伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级1更高的冰霜伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级2更高的冰霜伤害加成，并且有2%的几率使敌人冻结

Frenzy 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Frenzy	20	无	Death释放他的怒气值召唤鬼魂，每100点怒气可以释放1个鬼魂不停缠绕敌人造成伤害，怒气值越多，召唤的鬼魂也越多。	每个鬼魂每次攻击可以造成一定伤害	每个鬼魂每次攻击可以造成比等级1更高的伤害	每个鬼魂每次攻击可以造成比等级2更高的伤害









流程攻略

DARKSIDERS II

守秘者
THE KEEPER OF THE SECRETS

冰川的流程相当于游戏的序章，玩家可以在这里熟悉本作的操作，本作的主角 Death 相比前作的主角 War 要显得灵活不少，控制起来感觉很好，一路上有几种操作必须掌握，首先是墙上奔跑操作，只需要跳跃到指定的墙壁上即可实现墙壁奔跑的动作，另外需要注意游戏在攀爬时按 LT 键会默认指向正后方，在今后的游戏过程中有一些跳跃点必须借助该操作才能跳到对面去。与冰巨人的战斗没有任何的难度可言，因为它不仅攻击方式单调，而且容易被打出硬直，直接与其硬拼即可。结束与冰巨人的战斗后转动机关搭乘升降梯来到上方，来到两堵墙壁处需要来回施展三角跳方可到达上层。



BOSS　WAR'S SHADE

与守秘人化身的 War 的战斗实际上十分简单，他的攻击方式只有极其缓慢的三连击以及跳跃攻击，十分容易躲避，当削减其大概一半的体力时，会出现一个拼刀的 QTE，连点 X 键 / □键即可，之后重复先前的战斗的方式即可轻松将其击倒。

山丘之炎
THE FIRE OF THE MOUNTAIN

当 Death 苏醒过来，就已经身处工匠的领域，与工匠的长者 Eideard 对话后，前往目标地点与铁匠姐弟中的姐姐 Alya 对话，对话完毕后，再与技能训练师 Thane 对话，他会为我们打开前方的道路，如果与 Thane 对话时选择与他战斗并战胜它，能获得经验值并开启 Thane 的支线任务线。注意在这个区域中，



玩家会找到一个龙形的雕像，利用这个雕像不仅可以与其他玩家交换装备，而且也是玩家购买 DLC 后的装备获取处。另外在东侧的平台上有名为 Muria 的萨满，她会售卖饰品以及药水，如果玩家有 1 代的存档，她会赠与玩家饰品 PAULDRON OF THE HORSEMEN，如果玩家已经将前作全成就的话，更能获得传奇武器 CHAOS FANG，这对游戏初期的帮助十分大。

在前往目的地的路上，途经 THE WEEPING CRAG 时会遇到前作中的恶魔商人 Vulgrim，在本作中他不再担任商人的角色，而是为玩家提供洗点服务以及售卖一些随机抽出装备的宝箱，而购买这些宝箱除了需要花费金钱外，还需要消耗在游戏中收集的船工硬币（BOATMAN COINS），而在流程中收集到的亡者书页（BOOK OF THE DEAD PAGES）可以每十页兑换一把墓穴宝藏钥匙，用这些钥匙打开指定的墓穴入口可以获得相应的宝藏。

在到达目的地后，需要协助工匠 Karn 击退 THE CAULDRON 外的敌人。进入吊桥那头的门，拉动门内的机关开启前方大门，进入后发现左右两侧的门被锁着，捡起地上黄色的炸弹后按下右摇杆往右侧墙壁上的机关投掷即可开启右侧的门。前进并看到第 2 个黄色炸弹后，反向从墙壁上绕到炸弹所在的平台上，捡起炸弹以同样的方法投掷到右侧墙壁的机关上，一旁的门就会打开。在继续前行的路上，会在一个放在面前的宝箱内取得 THE CAULDRON 的地图，像 THE CAULDRON 这种地下城中都会有相应的地图，请注意及早取得，在取得地图后打开地图，已探索的区域会高亮显示，而未探索的区域则会显示为灰色。在击倒一旁的小 BOSS 后还能发现另一个装有骷髅钥匙的宝箱，取得后地图上会出现有绿色钥匙标记的大门，说明可以借助骷髅钥匙开启该处的门锁（这些门外观上是巨大的蓝色骷髅头，十分容易辨认）。利用骷髅钥匙进入指定房间后，将右侧的圆球推进中央的卡口使攀爬点出现，在最高处的攀爬点沿墙壁往左跑，跑到藤蔓上并攀爬到缺口内。沿惟一的通路经历一系列的攀爬，进入最初于大堂无法进入的左侧门内，接下来进入惟一可以进入的门，消灭杂兵后捡起右侧的黄色炸弹朝黄色的岩石投掷，炸开石块后会出现圆球，将圆球推到左下方的卡口，使铁栅栏落下后将另外一个圆球推出来，然后再捡起黄色炸弹将已经嵌于卡口的圆球炸起，最后再将两个圆球分别推进左右两侧的卡口即可取得另一把骷髅钥匙。利用第二把骷髅钥匙开启指定的门，转动一旁的机关，这样一来中央的平台会限时升起，利用平台上的攀爬点跳跃到另外一侧，从前方沿攀爬点爬到上层，用上层的黄色炸弹投掷对面的机关，中央的平台会再次升起，再次借助平台走到对面，前行就会迎来一场 BOSS 战。

BOSS　GHARN

这个被堕落力量侵蚀的敌人实际上非常容易对付，它只有冲撞以及用钻头突进攻击，但无论哪种攻击方式都十分缓慢，很容易躲避，另外 BOSS 在受到一定伤害后会站在原地一段时间并自爆重组，在这期间注意离开它的身边即可，总的来说这一战难度很低。

击败 BOSS 后，沿路前进转动机关，将打开熔炉后，按 SELECT 键进入地图，按下左摇杆在地下城地图与大地图间切换，选择 TRI-STONE 后按 X 键 / □键快速传送回去，再次与 Alya 对话即可完成这个任务，并获得任务奖励，名为“救赎（REDEMPTION）”的手枪，它允许玩家在远距离牵制敌人。另外从这时开始，Alya 的商店功能开启，玩家可以在这里购买各种武器与防具。

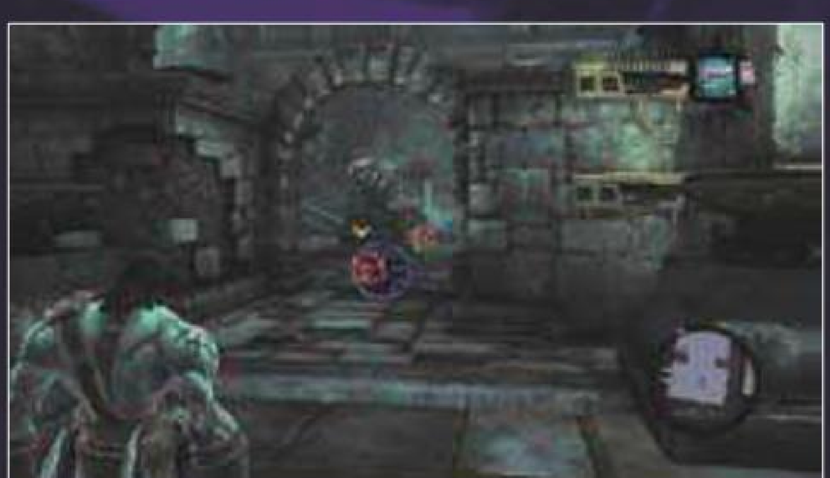


www.docin.com

山丘之泪
TEARS OF THE MOUNTAIN

从 TRI-STONE 往北走，在 STONEFATHER'S VALE 找到 Karn 并与其对话，之后射击按下右摇杆瞄准一旁大门上的炸弹并按 RT/R2 键射击炸开通路。一路跟随指示前进，在有不断出现飞虫的虫巢处，铁门封堵了前方的去路，观察左侧高处的墙壁，射击炸弹炸开障碍会出现攀爬点，通过这里的小道就能来到另一侧。

根据指示来到地下城 THE DRENCHFORT，来到铁门前往右侧走，利用攀爬点到达高处，捡起炸弹往对面的圆球处投掷，注意这种红色的炸弹并不像之前的黄色炸弹那样会自己爆炸，需要手动瞄准用手枪射击引爆，使圆球掉落并推到中央的卡口就能将大门打开。正式进入地下城后，往地图东侧尽头走，来到面前有工匠雕像的场景，前方的路被铁栅栏所封堵，同样要像先前的解谜一样用推动两个圆球放置到卡口。首先从右侧攀爬点爬到上层，这里需要连续在墙壁间奔跑才能到达圆球所在的平台，具体操作为在墙壁奔跑的过程中再次按跳跃键，Death 就会在 90 度的墙角间切换落脚点，并最终到达圆球所在的平台，将圆球推下平台推进卡口，完成第一个圆球的操作。第二个圆球的操作稍微有些麻烦，先从左侧的攀爬点越过墙壁到达另一侧，会看到圆球被黄色岩石阻隔，从右后方的尽头高处找到红色炸弹，炸毁黄色岩石后将圆球推动到铁门前（注意不要推到中央的方形地板，否则很难将球重新推出来），再次取得红色炸弹投掷在圆球上，之后站立在中央的方形平台上使铁门打开，这是射击圆球上的炸弹，爆风会使圆球到达外侧，最后将圆球放置于另一卡口即可，离开前记得打开中央雕像左后方的宝箱，里面有这个地下城的地图。进入大门后，用场景内的炸弹炸毁黄色岩石拉动机关可以引出水源。



回到最初的场景，发现水流已经遍布整个场景，这时跳到最下层的水中，可以发现一条长长的通道，沿通道游到尽头，从攀爬点爬最高处，利用墙壁连续奔跑到右侧的藤蔓攀上平台。在强制战斗结束后推门离开，向北侧的水道往下走，在尽头的宝箱处取得骷髅钥匙后原路返回打开骷髅门进入新场景。在新场景中，首先从左侧的攀爬到到达高处，用炸弹炸开黄色石块，在尽头将圆球按 RT/R2 键投掷到场景中央，当圆球放置在卡口时，前方的升降梯会落下，此时返回获得炸弹的位置，取得炸弹后站立在升降梯处向圆球投掷并用手枪射击炸弹，升降梯会随圆球的击飞而重新往上升，玩家也得以到达高处，在尽头的房间，射击阻挡水闸门的石块上的炸弹，引出水流后，随水流的流向游，一直游到之前取得骷髅钥匙的位置，借助上升的水位可以跳到平台上，再从墙壁移动到攀爬点到达高处拉动机关，这样一来就可以直接从解锁的门回到最初的场景，并从巨人石像正对着的门进入，迎来本任务的 BOSS 战。

BOSS　KARKINOS

在 BOSS 战开始前，需要利用场景中的圆形虫卵按 RT/R2 键瞄准 BOSS 撞击才会正式进入战斗。在一般情况下，普通攻击无法对其造成任何伤害，BOSS 的攻击主要有三种，首先是跳起砸地，跳起即可躲避；另外 BOSS 偶尔会在地上放出藤蔓，需要不断翻滚移动才能躲过；最后一种是冲撞，标志是 BOSS 会举起前肢作准备动作，提前左右翻滚就能躲避，而在 BOSS 实施撞击后，会使一个虫卵从天花板上落下，同时 BOSS 会在一段时间内倒地不起，利用这段时间迅速走到虫卵所在的位置，保证 Death、虫卵、BOSS 在同一直线后按 RT/R2 键借助虫卵撞击 BOSS，这样一来 BOSS 会在一段时间内露出弱点，趁这段时间输出即可，但推虫卵时可能会受到幼虫的攻击，注意优先解决。如此重复四到五回合就能击败 BOSS。



击倒 BOSS 后，拉动前方的机关打开水坝后，快速移动回到 TRI-STONE 与目标对话即可完成任务。

移山
TO MOVE A MOUNTAIN

获得工匠之钥（MAKER'S KEY）后，接下来我们的目的地是位于大地图北面的 THE LOST TEMPLE，首先传送到 THE WEEPING CRAG，进入 BANESWOOD 后往北走，进入废墟的入口后，可以在右侧发现一堆泛蓝光的石块，上前激活后石块会变成一个石头人供 Death 骑乘，控制石头人走到地上的圆形卡口，一旁机关的障碍就会解除，瞄准该机关后按 RT/R2 键，石头人会发射锁链与其相连，借助锁链到达对面高处的门。进入后经历一场强制战斗，全灭敌人后就能取得炸弹炸开黄色石块开启通路。经历一段攀爬经旋转楼梯来到地下区域，直接从左侧的门进入，在桥梁上借助一些攀爬点一直走到对面的门，推门后会进入一个大区域，跟随指示正式进入 THE LOST TEMPLE。

登上长长的楼梯推门进入后，激活左侧的石头人，石头人的攻击可以直接破坏挡道的黄色石块，而且前方的卡口可以直接移动石头人充当圆球使用。开门离开后会有一场强制战斗，出现的新型人面像敌人会复活其他敌人，必须优先解决，注意这种敌人有保护盾包围的情况下无法对其造成伤害，必须靠近并引诱它攻击才能解除它的保护盾。结束战斗后，新的攀爬点出现，借助攀爬点沿惟一的路前进，虽然路上有不少黄色石块，但玩家现在没有任何破坏它们的手段，来到一座断桥处，利用左侧的墙壁以及攀爬点到达对岸，激活位于对岸的石头人，控制石头人直接向对岸发射锁链破坏另一头的黄色石块后会出现一个机关，回到该处拉动机关，桥梁会重新升起，这时重新回到巨人的背上开始返回到最初的场景，虽然路上会出现不少阻挠的敌人，但在巨人的铁拳下这些敌人简直不值



一提。破坏原先挡道的黄色石块，踩在卡口处将对面的机关打开并用锁链将道路连通，走到对面后射击左上方的炸弹使圆球落下，推到卡口后，第一重铁栅会落下，捡起第一重铁栅后的炸弹并站在第二重铁栅前，利用炸弹用圆球弹飞后，第一重铁栅会重新升起，而第二重铁栅会短暂落下，这时迅速走到里面即可取得宝箱内的骷髅钥匙。

利用身后的藤蔓重新回到最初的场景打开骷髅门，可以看到位于对面的机关，从墙壁上的藤蔓爬到对面拉动机关，一旁的闸门就会开启，这时重新骑到石巨人的背上，进入刚刚打开的闸门。闸门后的左右两侧各有一个宝箱，其中一个宝箱有迷宫的地图，注意收集，之后往前方走，再次利用石头巨人作为开门的工具，进入前方场景会有一场强制战斗，先前出现过的会复活敌人的人面像必须优先处理，否则战线会被拉得非常长，只要在其出招时锁定人面像用手枪快速射击就能将其轻松消灭，而最后阶段的钻头敌人比较类似第二个任务中的BOSS，但这个明显钻头威力要强上不少，注意躲避。

结束战斗后继续前进，来到长长的深渊时借助两侧的墙壁交替奔跑即可到达对面，来到有水流落下的位置时，在墙壁间来回弹跳就能到达上层，来到上层后从右上方的门进入，激活右侧的石巨人，控制其移动到前方的升降梯上，之后离开石巨人，从左侧的攀爬点到达上方，发现前方有另外一个石巨人，控制这个石巨人回到升降梯上方的圆球卡口为升降梯提供动力，这样一来两个石巨人就会都在高处了。随后控制其中一个石巨人放置到前方左侧的卡口，这样会使一旁的铁栅落下，这时控制另一个石巨人前往刚才的石巨人正对着的位置，在悬崖边缘用勾爪击碎攀爬右侧横木上的黄色石块，之后从刚刚落下铁栅的位置进入，将巨人放置在尽头的卡口，用勾爪向刚才击碎黄色石块的位置发射锁链，使可以攀爬的通路形成，最后回到刚才的石巨人处，将其放置到攀爬横木旁的凹陷点，这样前方的门最终会被打开，借助横木和石巨人的锁链形成的落脚点跳跃到对面即可。推门来到室外场景，经过一段攀爬以及强制战斗后会重新进入室内，这里左右两边的门都被紧锁，首先利用前方的攀爬点到达上层，射击上方雕像上的炸弹落下圆球，在下层将它放置好左右两侧的门就会打开，其中右侧的门会回到之前的场景，左侧的门才是前进的道路。

进入后迎接我们的是一场强制战斗，两名钻头巨人加杂兵的配置虽然说不上很难，但如果频繁被钻头击中的话伤害可是不能小看的，注意时刻锁定巨人观察它们的出招节奏，结束战斗后推门离开进入BOSS战。

BOSS　CONSTRUCT HULK

在普通情况下，所有攻击对BOSS几乎不能造成伤害，BOSS的攻击方式比较单调，只会频繁地震地以及用拳头进行小范围攻击，留意场景周围的高处有不少黄色炸弹，引诱BOSS走到黄色炸弹附近，当它发动震地攻击时会将炸弹震落，这时迅速捡起附近的炸弹向BOSS投掷，当爆炸成功后BOSS会露出一个核心，这时抓紧时间上前输出即可，如此反复，不到几个回合就能将BOSS击倒。



随后登上前方的楼梯，与石头守护者对话会自动回到TRI-STONE，再找造物主的长者Eideard对话即可完成这个任务。

山丘之心
HEART OF THE MOUNTAIN

依照指示来到石头守护者前与它对话，它会为我们搭起前往THE FOUNDRY的桥梁，进入THE FOUNDRY后沿路前进，来到环形的场景时，需要按B键/○键借助Karn将Death抛到对面去，借助攀爬点爬到横木上，等待自右往左的移动攀爬点出现后跳到其之上，然后往最左移动，等到左侧有平台的位置按LT/L2键反向跳到平台上去，在平台上从墙壁奔跑到达对面，消灭几名碍事的敌人后拉动地上的机关推门进入，之后跳到新场景中央的升降机关上，使阻隔Karn的门打开并等待他为我们托起前方的门，最后与Karn一同进入前方的门。

在看到巨人的剧情过后，在这个圆形场景中往东北方的小路走，来到一个被锁链吊着的圆形平台处，等待Karn到来后可以让Karn将我们抛到另一侧去，从另一侧的圆形水池往下潜，会发现面前有一个石巨人，但在水下无法激活，因此先往北侧游。离开水面后，会发现面前有一个圆球，但这时圆球因为被大门所阻隔，因此不能发挥任何的作用，这时先继续向前走，经前方的水域游到尽头，会来到控制大门开闭的机关处，踩下机关，Karn会再次托住大门，这时我们就可以将圆球推出房间外。接下来的部分比较坑爹，玩家需要投掷在场景中的斜坡前投掷圆球，使圆球刚好镶嵌在卡口上，玩家可能需要反复尝试才能刚好命中。成功镶嵌后刚才在水中的石巨人会升起，控制石巨人一路回到最初Karn帮我们顶着大门的位置，从一旁的长廊走到尽头，站在卡口处向对面发射锁链形成通道，走在锁链上跳到左侧的藤蔓，再从木柱间跳跃即可到达上层，之后在墙壁与攀爬点之间移动时要注意移动的时机，以免被倾泻的熔岩波及，推门进入后会有一场强制战斗，但难度不高，战斗结束后推门前进，取得骷髅钥匙。







原路返回进入骷髅门，爬上长长的楼梯后需要借助Karn将我们抛到对面，在到达对面并消灭所有的敌人后往右侧走，下方的宝箱内有迷宫的地图，之后推开前方的门，攻击冒紫烟的人面像会获得新能力“亡者之握(DEATHGRIP)”，它能使Death隔空抓取物件、敌人等，而且可以利用特定的跳跃点跳跃。取得后原路返回，跟随Karn重新回到石头守护者所在的圆形场景，来到西北方的分支，将右侧的炸弹用亡者之握抓取，投掷到对面的机关上就能将吊桥升起，进入前方的门后，先往左侧的横木跳跃，到达左侧的机关处拉动机关，再从机关所在平台的墙壁上跳到上方的横木处，利用亡者之握的抓取特性可以一路到达对面的平台上，将两个机关都



拉动后,到达另一侧的桥梁就会形成。

与 Karn 乘坐升降梯一同来到下层，看见石之心的剧情过后 Karn 会再次将我们抛到另一侧的攀爬点上，爬到中央平台会发现两侧铁栅的开关，踩在开关上，利用亡者之握拉到 Karn 的手上让他将我们快速抛到另一侧，在另一侧沿惟一的路前进，激活路上的石巨人，这样就可以控制石巨人穿越熔岩。穿越熔岩走到一处圆球卡口处，瞄准远处的连接点发射锁链就能到达石之心所在的位置，在石之心前使用亡者之握就能使其落到下层。原路返回石头守护者所在的位置，将第一块石之心放置后，新的亡者之握摆荡点会出现，从摆荡点跃到对面，踩下通道内的机关开启闸门让 Karn 进入并借助 Karn 之手到达河流的对面，其后激活场景中的石巨人，将石巨人放置在升降梯卡口上并用锁链连接对面的连接点，走到中央转动机关升起两个升降梯，可以发现左侧升降梯外侧有攀爬点，离开机关后两个升降梯会缓缓下降，这时迅速利用左侧升降梯的攀爬点跳跃到锁链上，再从锁链跳跃到墙壁的藤蔓上就能爬到高处，在尽头的平台拉动机关，就能将桥梁架起。

重新回到石巨人的背上，借助升起的桥梁走到黄色石块挡道的通道，破坏路上的黄色石块就能到达第二块石之心所在的场景。在这里从左侧跳到下方的水域，以藤蔓作为起点经过一段攀爬后来到另一侧，在这里同样跳到水下，借助几个亡者之握的摆荡点到达这里机关处，拉动机关后水位会上升，同时石之心所在场景的机关会重新运作，回到该机关所在的位置，用亡者之握抓取移动装置上的炸弹，投掷到一旁的黄色石块处炸出通道，之后让 Karn 投掷到上方打开宝箱取得骷髅钥匙，但是先别急着打开骷髅门，控制刚才的石巨人移动到碾压装置上，也就是刚才拉动水位上升机关时在剧情中压碎石头的位置，拉动一旁的机关将石巨人压碎，剩下的圆球会从移动装置落下，这时再去打开骷髅门,将圆球推到骷髅门内的卡口处,落下前方的铁栅，再从墙壁交叉跳跃到高处就能取得第二块石之心。在回程的路上，该从哪个攀爬点离开有明显的提示，回到控制闸门的踏板机关上线让 Karn 通过，自己再从另一侧回到石头守护者所在就能镶嵌第二块石之心。

第三块石之心的获得相对之前的两块要简单得多，来到最南端的铁栅前，让 Karn 抛到里面后，拉动机关落下铁栅，再回到门口处激活石巨人扫除挡道的黄色石块，在看到第三块石之心后，将巨人放置在中央的卡口处，从一侧的攀爬点开始，经历一系列的攀爬移动后就能到达石之心所在的位置，由于这块石之心被堕落力量感染，原先的石巨人受堕落力量的影响，成为这里的 BOSS。

BOSS CORRUPTED CUSTODIAN

这场战斗应该是到目前为止较难的一场 BOSS 战，BOSS 不仅攻击力惊人，而且体力奇高，不过如果搞清楚 BOSS 的攻击方式后，实际上磨死它也只是时间问题，BOSS 的攻击方式主要有横扫、双手砸地以及旋转风暴三种，前两种发生比较缓慢，而且可以一律用侧滚来躲避，而旋转风暴是最可怕的一种攻击，攻击范围广不说，BOSS 还会主动向我方移动，因此很容易被击中，发生前会有一瞬的准备动作，看见后需要马上连续往后翻滚才能躲过一劫，另外如果这时有足够的能量变身收割者形态，可以在一定程度上降低战斗的难度。



击倒石巨人后，回到石头守护者所在的位置，两人决定放手一搏将这块被污染的石之心安置到巨人的身上，结果巨人发生暴走，恢复操作后原路返回 TRI-STONE 北面的 STONEFATHER'S VALES，进入与石头守护者的战斗。

生命之树
THE TREE OF LIFE

BOSS THE GUARDIAN

这场战斗颇具史诗感，背景音乐也十分激昂，面对这个庞然大物，Death 的所有攻击明显无法直接对其造成伤害，整场战斗分为两个阶段，在第一阶段，守护者会举起右手用巨锤敲击地面，这时我们可以选择直接翻滚躲避或骑马冲刺躲避，在守护者的右手上有不少炸弹，在其敲击后由于高度降低的缘故，这些炸弹会变得可以瞄准，



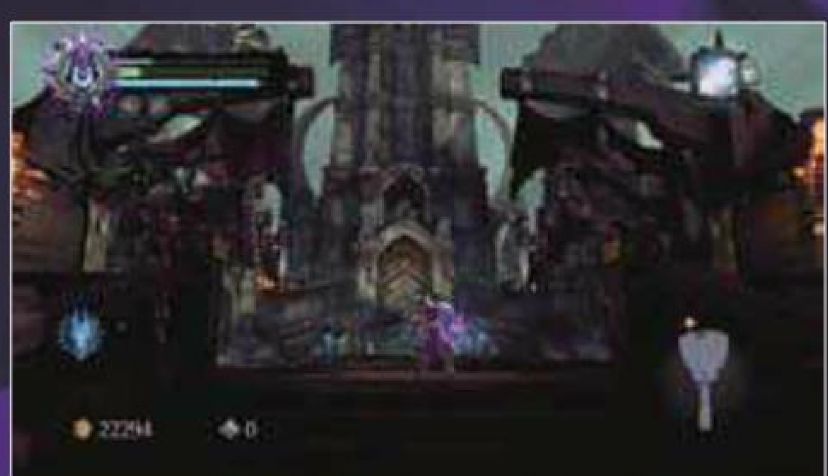
此时马上用手枪射击它手上的炸弹，成功后会使它的手臂与本体分离一段时间，同时露出在右肩上的石之心，跑到石之心所在的位置用亡者之握跃到其之上可以按键攻击，如此重复两次之后就能进入第二阶段的战斗。第二阶段，失去右臂的守护者会用左臂发射一个巨型的炸弹，在骑乘战马的状态下用手枪射击巨型炸弹至濒死状态，这样炸弹会在原地翻滚并于一段时间后自动追踪 Death 所在的位置，利用这个特性，在炸弹原地翻滚时迅速骑马穿越守护者的脚下，目的是使巨型炸弹因追踪 Death 而击中守护者使其露出弱点，但在守护者脚下时守护者还是会用脚践踏地面，注意跳跃躲避，当巨型炸弹击中守护者后，守护者会倒地，从守护者发射炸弹的左臂上有攀爬点，爬到高处用亡者之握跃到另一个石之心上即可对其进行攻击，同样重复两次后就能破坏这个石之心并结束战斗。

这场战斗结束后，在第一块大陆 FORGE LANDS 的冒险也随之结束，由工匠长老牺牲性命净化的守护者为我们冲破了前路的障碍，这时会习得新能力“回避反击”。另外，如果玩家已经输入了游戏说明书后的 25 位下载码后，会收到竞技场（THE CRUCIBLE）的入场邀请，在龙形信箱中可以取得资格入场证明，玩家可以随时快速传送到位于任意大陆左下方的竞技场，击败强敌获得丰厚的奖励。从 STONEFATHER'S VALES 一直往北走，到达生命之树时发现所谓的生命之树已经被堕落力量控制，Death 被传送到新大陆——THE KINGDOM OF THE DEAD。



骸骨领主
THE LORD OF BONES

进入亡者王国后，会遇到名为Ostegoth的武器商人，而在游戏中收集到的古器物（RELICS）也能在这里与其兑换。一路跟随指示来到地下城BREACH，攀爬到达一个平台，地上会有两个压力盘机关，踩着正对着骷髅门的那个机关，当障碍解除后迅速从墙壁向对面跑去，可以赶在障碍复位前到达骷髅门所在平台。进入惟一可以进入的门，结束与骷髅兵的强制战斗后从右侧的门前进，进门后左侧有控制场景中两条吊桥的机关，但这个机关控制的吊桥此升彼降，想要通过两条桥需要动一点脑筋，首先将机关旁边的炸弹投掷到机关上，再从炸弹源多拿两个炸弹放在机关的右侧，使炸弹与炸弹源形成一条曲线，之后走过第一条吊桥，从正对着机关的另一侧用枪射击刚才排列的炸弹，如果排列正确，那么爆风会波及到机关上的炸弹，使一旁的吊桥升起，从而取得尽头的骷髅钥匙。取得钥匙后，从已落下的吊桥旁的木柱攀爬，反向跳回初始平台即可。回到骷髅门前打开骷髅门，沿路一直推门前进会回到室外场景，跟随指示来到地图的西侧，在剧情中Death会将大钟切割，随后ENTERNAL THRONE被召唤出来，Death也大展身手降落在了ENTERNAL THRONE的内部。

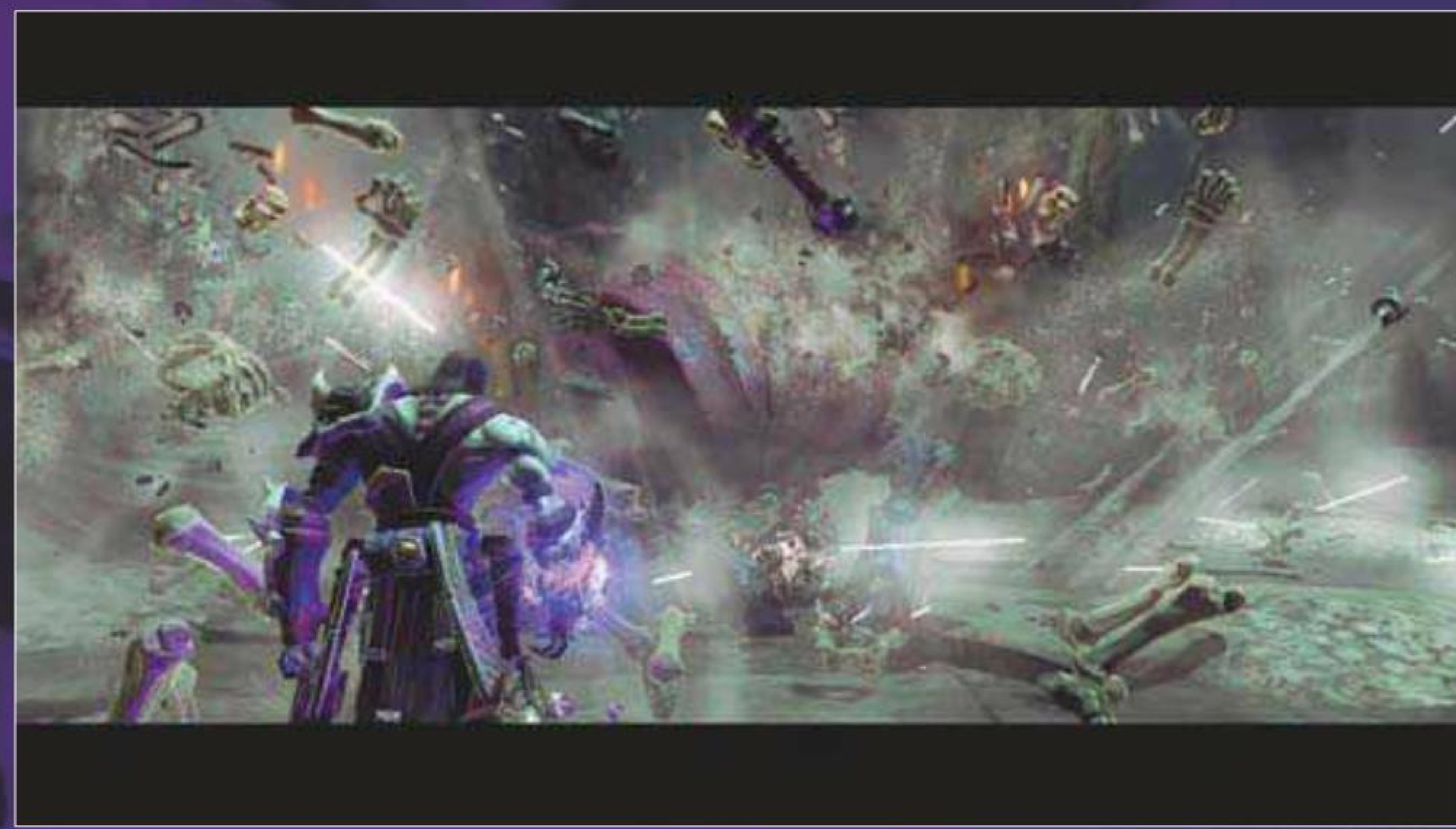


在ENTERNAL THRONE的内部并没有地图，经过简单的攀爬后会来到一个亡者之握摆荡点，注意摆荡的时机要配合对面钟摆平台的节奏，之后一路上的流程也只是对玩家攀爬技巧的考验，相信玩家到现在都已经熟练掌握，因此就不再赘述了。当地图重新出现时，进入ENTERNAL THRONE的甲板处会看见一群亡者，而中央名为Draven的亡者是这片大陆上的技能训练师，相当于之前在第一块大陆上的工匠Thane。来到上层，与亡者王国的代理大臣对话，他表示亡者国王只会与有价值的人对话，要求Death先击倒斗技场的冠军证明自己的价值，随之本任务结束。

王者价码
THE TOLL OF KINGS



跟随指示前往斗技场，离开旋转楼梯，这时转动中央的雕像，使激光对准另一侧的门才能将这扇门打开。沿路来到斗技场的入口以为可以挑战斗技场冠军，谁知道冠军还需要我们解开三重封印才会被召唤。剧情过后，从东侧的攀爬点爬到上层，进入东侧的门内开始我们第一块召唤石的搜索之旅。经历在亡骨地的强制战斗后进入绿色激光照射的房间，首先从右侧的小平台上踩着机关打开对面的铁栅，然后利用亡者之握取得对面的炸弹，拿着炸弹向激光源头处投掷可以将其破坏使它只留下一个灯笼，用亡者之握取得灯笼，将核心扛到刚才的压力盘机关处放下灯笼，灯笼会将机关压住，面前的铁栅也就因此而落下。穿越铁栅，用墙壁奔跑继续前进，从



另一侧的尽头转动机关将铁栅落下，这样一来就可以在高处将刚才压在机关上的灯笼用亡者之握取回，扛着灯笼来到前方的房间内并安置于中央的雕像上，转动雕像将光线照射在门的装置上就能将门打开。原路返回时注意，在旋转楼梯返回上层时需要借助中央柱子上的攀爬点以及亡者之握摆荡点一跃跳到上方，请不要贴墙无限重复跑动。

回到斗技场，在斗技场下层用亡者之握将召唤石插在雕像上，强制战斗结束后返回上层，从西南方的攀爬点进入西侧上层的门内，进入后面前就有一个激光雕像，向光线指向的房间进入并往上层走，从不通的吊桥处用亡者之握取得炸弹，携炸弹回到下层，炸开初始位置的黄色石块，沿墙壁奔跑到另一侧的场景，进入光线指向房间的尽头会发现地上有一个灯笼，拿起核心放置到雕像旁边的压力盘机关处压住机关落下铁栅，原路返回到最初的房间内，将光线调整到上方，这样一来就可以用亡者之握取回刚才压在机关上的灯笼。带着灯笼回到刚才最初取得炸弹的上层，将灯笼放置在中央的雕像处可以将原先落下的吊桥升起。随后一路前进，在最下层的房间内消灭所有敌人后取得第二块召唤石，随后一旁的铁栅落下，进入该处房间内利用攀爬点以及亡者之握摆荡点可以快速回到斗技场，用同样方法镶嵌第二块召唤石后，通往第三块召唤石的北侧大门就会打开。

进入北侧的门，相比取得前两块召唤石的过程，这里的战斗比重较高，一边战斗一边从右侧的门推进，直到来到吊桥的对面后，踩着地面的机关让吊桥升起，用亡者之握取得桥面上的炸弹，拿着炸弹站在后方的石室向右侧的机关投掷，炸弹爆炸后石室会转动，玩家也随之到达召唤石所在的场景。在取得召唤石前会与巨型甲虫进行战斗，这甲虫看上去比较吓人，其实也只不过是体力比较高的杂兵罢了，不会构成什么威胁。取得最后一块召唤石回到斗技场镶嵌在雕像上，斗技场的“冠军”就会出来应战。

BOSS GNASHOR

一开始BOSS并不会现身，而是像一条沙虫一样在底部钻来钻去冲撞玩家，这时只能躲避。每过一段时间，BOSS会从地下钻出一小段时间，抓紧这个机会利用亡者之握可以将其摔在地上进行输出，重复两次后BOSS正式现身。

BOSS的攻击方式主要有两种，一种是普通的小范围践踏，另一种是十分惊悚地将头颅取下，然后连头带尾连续砸地，无论是哪种攻击方式伤害的十分惊人，注意及时躲避。当BOSS头颅没有取下时，用亡者之握可以跳跃到其头部位置进行攻击，这样会有伤害加成，但要注意不要贪攻，否则被BOSS打一套就得不偿失了。当BOSS损失一定体力后，他会瘫倒在地上，这时是输出的最佳时机，而在这个状态后，BOSS重组前会在地底钻到地面撞击玩家，注意地上出现烟雾时就是躲避的信号就好。



击倒BOSS后回到ENTERNAL THRONE甲板上与代理大臣对话即可触发剧情，剧情过后取得新能力“禁锢之手（INTERDICTION）”，这个装备目前没有什么作用，具体作用会在后面说明，之后就踏上为亡者国王征讨三名领主的跑腿之路。

伪君子
THE PHARISEER

在大地图快速传送到THE MAW，其后一直往南走来到PHARISEER'S TOMB，进入墓穴后攻击中央的水晶，升降梯就会因此而下降到底层，一路前进，来到有压力盘机关的房间内，首先从右侧的攀爬到上方取得炸弹，将左侧的黄色石块炸掉后会出现一个石像，用亡者之握将石像直接从高处拽下，然后推动到前方的铁闸门处，重新回到右侧取得炸弹，拿着炸弹踩在机关处向石像投掷，这样在离开机关后，铁闸门会被石像所卡住形成通路。

来到有四块水晶的圆形升降梯处，首先攻击有“Ⅱ”标记的水晶，这样会来到地下。进入北侧的门，利用左侧的攀爬点爬到左边的平台，将机关推进去，高处的亡者之握摆荡点会一升一降，从降下的摆荡点跃到右边平台去，在这里的宝箱取得迷宫的地图，然后从这边观察这个降下的摆荡点可以发现在其之上依附着一个炸弹，用亡者之握取得炸弹，投掷到对面的机关处，之后回到初始的平台处，用手枪射击炸弹，然后马上切换回亡者之握，瞄准即将下降的摆荡点跃到上方，然后在半空再抓住上升中的另一个摆荡点就能最终到达对面的平台，在这里的宝箱中可以取得骷髅钥匙。离开时会出现新的女妖敌人，这种敌人与其近身肉搏会相当吃亏，合理运用亡者之握将他们抓取在半空可以大大降低战斗难度。

返回水晶控制的升降梯处，攻击标记为“Ⅲ”的水晶，打开该处的骷髅门，会遇到比较难的一场杂兵战，请保证身上有足够的恢复药水，首先玩家需要对付成群的女妖敌人，女妖的攻击本来就十分难躲避，数量变多后难度更是呈几何上升，这里没有很好的解决方法，只能稳打稳扎，而在消灭所有女妖后，会出现一个持盾牌的大型骷髅敌人，平常大多数攻击会被其防御，但他往往在攻击结束后总会做出一个咆哮的姿势，这时是攻击的好时机，如果变成收割者形态对付他，难度会直线下降。在结束战斗后沿惟一的路走，在一系列的攀爬跳跃后会看到一个机关，拉动机关后下方的吊桥就会升起，而机关下方有一个石像，推动石像将石像运到吊桥的另一侧，推到房间内的机关之上后，以攀爬到这个场景的方式原路返回到水晶控制的升降梯处，攻击标记为“Ⅱ”的水晶，由于现在有了石像的支撑，升降梯不会再掉到底层，这时进入前方的门迎接BOSS战。



BOSS　PHARISEER

就BOSS本身而言，与其作战并没有什么难度，他充其量就是一个体力比较高的杂兵，他的攻击方式单一且容易躲避，但问题在于在他的体力削减到一定程度的时候，他会召唤出大量的骷髅，这些骷髅加入混战后会使整个战局变得十分麻烦，如果玩家已经点出攻击性的范围技能，在这里使用会收到很好的效果。

在击倒BOSS后，先前从亡者国王处取得的装备禁锢之手开始发挥作用，在游戏中地面会出现一些圆形的召唤点，利用这些召唤点可以召唤出亡者国王麾下的亡者领主，这些召唤出来的亡者可以穿越一切实体，其后会有一段相当于禁锢之手使用方式的教学，从中间召唤出刚才击倒的BOSS Phariseer，指示其穿越铁栅栏并走到压力盘机关处，他会化身实体踩在压力盘之上，随之铁栅栏就会落下，在往后的流程中也会出现结合禁锢之手解谜的场景，请务必提前掌握操作方法，而在战斗中这些亡者领主也会自动为我们攻击敌人。

审判者
JUDICATOR

快速传送到大地图PHARISEER'S TOMB的入口处，之后往位于大地图东南侧的JUDICATOR'S TOMB，没走几步，就会在一个关口被铁栅挡路，在圆形召唤点重用禁锢之手召唤出亡者领主，指示他拉动机关即可。来到JUDICATOR'S TOMB后，中央被铁笼罩住的机关也需要利用同样的方法借助亡者领主之手来启动，进门往右侧走，强制战斗结束后拉动房间内的机关，使中央的平台升起，跳到中央的底部，将石像推到两个矮平台的中间，之后从召唤点处召唤亡者领主，跳到石像的上方指示其踩到对面平台的压力机关上，这样就可以跳到对面的平台了。

在看到Judicator后，他表示并不想与Death战斗，只要Death解放墓穴中三个被禁锢的灵魂，他就会跟我们走。剧情过后从圆形场景右侧的门进入，会出现一种新型敌人，他会召唤出一些骷髅为其作战，但这些骷髅没有什么威胁，大可以直接攻击其本体。战斗过后，在进门之前召唤出亡者领主，进门后让亡者领主踩在对面的压力机关上升起吊桥，之后利用同样的方法升起连接东侧的吊桥，但这处的吊桥有一半被黄色石块卡住，这时将特殊装备切换成亡者之握，借助亡者领主手上的跳跃点跃到对面，在这里可以从墙壁上取得炸弹，用炸弹炸掉卡住吊桥的石块，桥梁也就可以连接了，最后用亡者之握取得灯笼即可沿桥梁回到中央，但别忘记在这个平台的宝箱内可以找到迷宫的地图。在中央将灯笼镶嵌在石像的手上，转动石像使激光指向北面的面，再指示亡者领主踩在该处的压力机关上升起吊桥即可离开这个场景。之后的圆形断层楼梯场景不能沿楼梯往上走，必须从底层的攀爬点一步步往上爬，最终到达顶层解放第一个灵魂。





原路返回Judicator处交还第一个灵魂，沿新开启的门进入，进入后解决一群杂兵后，会有一场小BOSS战，但这个BOSS可以说比之前的杂兵还弱，他只会用镰刀缓慢地攻击，利用攻击－回避－亡者之握靠近这样的循环可以一下子就将其解决。从一旁的门离开，在面前的召唤点将亡者领主召唤，指示他站在右上方的压力机关时，场景中的攀爬点就会出现，注意在从墙壁开始一系列的攀爬动作前记得将特殊装备换成亡者之握，因为攀爬的最后阶段需要用亡者之握跃到亡者领主所在的位置。继续前行，拉动路上的机关，前方的铁栅就会落下，进入该处的房间内取得骷髅钥匙，回程的路不用沿来路返回，只需要从控制铁栅落下的机关旁的缺口跳下即可快速回到入口处。打开之前小BOSS战所在场景中的骷髅门，运用亡者之握以及反向跳跃等操作到达最上层解放第二个灵魂。

将灵魂交还Judicator并进入第三扇开启的门，走过长长的通道在召唤点处召唤亡者领主，之后进入升降梯解决强制战斗后，攻击标记为“Ⅱ”的水晶升起升降梯，在上升的途中升降梯会被黄色石块卡住，指示亡者领主站在西侧的压力机关上，这样对面的铁栅就会落下露出攀爬点，从东侧压力机关所在房间

的攀爬点上去，经刚才出现的攀爬点绕场一周回到西侧高处，站在高处的平台上指示亡者到达东侧的压力机关上，这样一来最上方阻隔炸弹的铁栅会被落下，爬到上方取得炸弹炸掉黄色石块就能使升降梯上升，从此处的门进入并走到上层就能看到第三个灵魂。但显然这里的流程并没有那么简单，当玩家准备离开时就会进入 BOSS 战。

将最后一个灵魂交到 Judicator 手上，他兑现了他的承诺重新响应亡者国王的召唤，这时第三个亡者领主 Basileus 会出现向 Death 发出挑战，接下来是时候去会一会这个嚣张的家伙了。

BOSS　BONE GIANT

在一开始，场景中会不断出现大量的骷髅敌人，与其纠缠只会没完没了，这里需要做的，是一边躲避地面上的骷髅敌人，一边用手枪瞄准高处被吊着的骷髅（注意用右摇杆切换锁定的目标），向悬挂骷髅发射六到七排子弹后，BOSS 就会正式现身。这个 BOSS 看上去有点类似之前斗技场的冠军，但对付起来明显轻松多了，它基本上只会重复挥拳的二连击，而且出招前的准备时间很长，很容易就能反应，如果玩家点出了技能 TELEPORT SLASH，在其出拳的时候还能直接穿越到其背后继续输出，这样一来不到几个回合 BOSS 就会应声倒下。



巴赛勒斯 BASILEUS

快速移动到GILDED AREANA，重新返回之前与冠军作战的斗技场内会自动传送到第三名亡者领主所在的迷宫 PSYCHAMERON，强制战斗过后进入前方的大门，从房间中央的召唤阵内召唤亡者领主，现在我们可以同时召唤两名亡者领主，站在面前的方形升降梯处指示两名亡者领主分别站到左右两侧的压力机关上，就能到达上层离开。进入下一个房间后再次从召唤点上召唤亡者领主，首先控制其中一个领主使其站在左侧的压力机关上让桥梁升起，再控制另一名领主穿越闸门站在另一侧的压力机关上升起闸门形成通路，走过闸门后前方是骷髅门，但显然这时缺少钥匙还无法进入。站在骷髅门前往右侧看，会发现对面有一个压力机关，控制领主站在对面的压力机关上，然后切换亡者之握跃到对面，再重新往骷髅门的方向观察，会发现骷髅门下方有另一个压力机关，指示领主移动到该压力机关处打开闸门，再次切换亡者之握借助领主手上的摆荡点即可跃到该平台上。随后从前方的缺口跳下去，会来到有三个机关的房间，召唤亡者领主，按照中、右、左的顺序拉动机关就能取得骷髅钥匙。



原路返回打开骷髅门，从前方召唤点召唤领主，先指示领主站在召唤点一旁的压力机关将吊桥升起，然后指示另一名领主启动对面左侧的压力机关，这样一来这一侧平台的其中一扇门就会打开。进入打开的门内，在开始跳跃前指示亡者领主到右侧远处的压力机关就位，跳跃到长木梁时朝刚刚就位的领主反跳，这样就能用亡者之握跃到领主所在的位置，之后从左侧上方走，控制领主启动左边分支的压力机关，拉动前方的机关升起桥梁一路前进，会回到最初召唤领主时无法到达的另一侧，推门进入后会发生强制战斗，首先出现的敌人是在之前一个墓穴中遭遇过的 BOSS BONE GIANT，虽然这个 BOSS 不会构成什么威胁，但是在击倒它后它会分解成两个巨型甲虫，这时记得走到中央的召唤点召唤领主协助战斗，这样会使战斗难度大大下降。从这个房间离开后，沿左侧的墙壁跑到对面，走过长长的廊道后会进行与第三名亡者领主的战斗。

BOSS　BASILEUS & ACHIDNA

战斗的初段是与 BOSS 的单对单战斗，BOSS 的动作比较迅速，他会有砸地以及瞬移冲刺等各种攻击方式，但各种攻击发生都没有太明显的预兆，攻击的规律也不是很明显，因此没有很好的对策，建议以进攻代替防守。当 BOSS 受到一定的伤害后，他会骑乘到巨型蜘蛛的背上，这时他的攻击方式主要有两种，一种是跳到空中用力砸地，另一种是在原地蓄电的二连冲撞，这两种攻击都可以通过侧移来躲避。而当 BOSS 在蜘蛛上受到一定伤害时，他又会重新掉落到地上，不过这也只是重复第一阶段的战斗罢了，当 BOSS 重新回到蜘蛛的背上时，他会增加人与蜘蛛分离的攻击，具体为蜘蛛砸地，而他本体进行攻击，这时不要硬拼，必须优先躲避，另外在濒死状态时他还会控制蜘蛛蓄力往前方冲撞，如果被撞中会损失大量的体力，注意提前躲避。



结束 BOSS 战后快速移动回到 ENTERNAL THRONE，前往亡者国王处触发剧情，剧情过后之前一直用于解谜的的特殊装备禁锢之手消失，取而代之的是新技能“灵魂分离（SOUL SPLITTER）”，发动后 Death 的灵魂会一分为二，在长按 B 后可以在两个灵魂之间切换，两个灵魂之间不能离得太远，否则就会强制合体，虽然看上去很酷，但遗憾的是这个能力实际上主要用于解谜部分。

亡者之城 THE CITY OF THE DEAD

剧情过后使用灵魂分离，分别将大门左右两侧的雕像往外移动，这样前方的大门就会打开，注意开门需要再次发动技能恢复本体才能操作。前进并解决第一场强制战斗后，这里会遇到一个最能体现灵魂分离能力作用的谜题，这个谜题要求地下一层两个压力机关都被激活，这样才能保证上方的铁栅落下，同时在铁栅落下后需要爬到上方推动门的机关，首先踩在一个压力机关上发动灵魂分离，因为除了两个灵魂外，还会有一尊收割者形态的石像，这尊石像同样可以充当重物压住机关，然后控制其中一个灵魂踩到另一侧的机关上，再切换另一个灵魂爬到上层推动门的机关，这样下方的门就能打开。

推门进入后往左侧走，穿越几扇门来到一个由旋转机关控制前方闸门的场景，在这里首先发动灵魂分离，一个灵魂将旋转机关抓住将门保持开启状态，这时切换另一个灵魂，在闸门另一边左侧的墙壁上用亡者之握取得炸弹，然后向旋转机关左侧的机关投掷炸弹，这样会



使右侧的铁栅落下，其后将铁栅后的平台拉出，将灵魂分离复位后跳到该平台上重新发动灵魂分离，这时相当于本体的石像就会出现在该平台之上，最后用分离的灵魂一个保持转动旋转机关，另一个灵魂将平台连石像一同推到闸门之后，最后再次将本体复位即可成功到达闸门的另一侧。从一旁的楼梯往上走，在中层的一处缺口处跳下可以取得骷髅钥匙，取得钥匙后推门离开，骷髅门就在眼前。进入骷髅门，由于当灵魂与石像相距过远时会强制回归本体，出于对接下来行动的需要，因此首先在中央的桥梁处进行灵魂分离，之后控制其中一个灵魂从右侧的摆荡点爬到上层，再在两堵墙壁之间交叉跳跃到最上层，之后转动机关，桥梁会因此而九十度旋转，在保持机关转动的状态下切换另外一个灵魂，在另一侧的缺口内推动机关后，外侧的铁栅栏会被解除。回到中央场景，从一旁那刚刚解除铁栅的位置取得灯笼，扛着灯笼往东侧走，在断层无法搬运时，先从墙壁跑到对面，用亡者之握取回留下的灯笼，再将灯笼装在雕像上，将雕像一百八十度旋转，中央的桥梁会因此升起。

经一系列的攀爬来到上层有L型桥的场景，在这里要再次活用灵魂分离能力解谜，首先在L型桥上灵魂分离，控制其中一个灵魂到右侧拉动机关，这样L型桥就会发生转向，这时解除灵魂分离并再次灵魂分离，使两个灵魂都在同一个平台上，控制其中一个灵魂跳到左侧的金色横杆上，另外一个灵魂抓取该横杆对面的炸弹，走到桥梁另一头，对着对面的机关投掷炸弹，这样最终会使离开的门出现。沿惟一的路前进，在最终会到达一个机关处，这个机关控制的是先前在骷髅门内桥梁另一头无法进入的门，启动后可以从右侧直接进入。进入后，这场强制战斗难度比较高，玩家需要在一场战斗中先后面对好几种目前为止出现过的强敌，如果对战斗信心不足，可以再开始战斗前快速传送回到商人处购买药水。战斗结束后的下一个场景，会有一段考验攀爬技巧的逃亡，玩家需要在下方即死机关上升到身边前攀爬到最上层，但只要熟悉攀爬的操作，这里不会有太大的问题。攀爬过后，在下一场景又是一场强制战斗，而在强制战斗过后别忘记在左侧的小平台上取得迷宫的地图，在前方还有两场场强制战斗，其中玩家需要面对一种新型的粘液敌人，这种粘液敌人会经常在身边围绕毒液，这种状态下靠近就会受伤，而特别注意它们的吐毒液攻击，这种攻击方式的伤害十分惊人，必须时刻谨慎。

来到新的场景，直接进入西侧的门，在房间的尽头从墙壁的摆荡点跃到上方，在压力机关上进行灵魂分离，控制灵魂推动左侧的机关，这样对面的门就会打开，从门进入后推动一旁的机关，以亡者之握跃到高处的圆形平台上，这个带有激光照射装置的圆柱形石像上有一个机关，但是现在被黄色石块所阻隔，从机关一的旁找到转动石像的手把，转动石像将激光照射到西侧解除门锁，进入并结束与巨型甲虫的强制战斗后抓取炸弹炸掉房间内的黄色石块，爬到上层的阳台上可以取得骷髅钥匙。回到中央的圆形平台后往下层跳，再从下方的攀爬点进入东侧骷髅门，一段攀爬后会有一个灵魂分离谜题，首先进行灵魂分离，先控制其中一个灵魂站在左侧的压力机关上使上方的铁栅落下，之后切换另一个灵魂，将上方的平台从房间内拉出来，这时重组灵魂，跳到上方站在平台之上再次灵魂分离，控制其中一个灵魂站在刚刚的压力机关上使铁栅打开，在另一个灵魂推着平台连本体石像进入房间内后，切换灵魂站到另一侧的压力机关上，这样出口的铁栅会落下，只要推着平台移到门一旁的压力机关上进行灵魂重组就能推门离开。在门外虽然找到了炸弹，但这时并不能直接用炸弹投掷到黄色石块上，重新跃到圆形平台上，转动石像使黄色石块的一侧指向炸弹的方向，再重新回到刚平台上用炸弹投掷，这样就能最终回到平台启动机关，在降到下层后进入光线指向的房间，迎来BOSS战。

BOSS　THE WAILING HOST

这场战斗最大的问题在于这个BOSS体型相当庞大，一般情况下攻击很难够得着它，必须在其攻击后的硬直以及攻击后身位变低时才可以对其进行输出，因此一直与其保持近距离相当重要，这样一来就等于说变相要求玩家需要很好地躲避它的攻击，好在巨型BOSS的行动很简单，它的攻击就只有用拳头砸地以及在地上横扫两种，无论是哪一种攻击方式都可以直接用躲避的无敌时间躲开，在躲避后迅速回到它的身边对其进行输出即可，而攻击它的头部伤害会比较高，当BOSS承受一定的伤害后，它会短时间地倒地，这时是猛攻它的好时机。每次BOSS倒地后都会放出大量的骷髅，而在第二次倒地后会出现QTE提示，成功后可以将BOSS的面具掀起，之后其召唤的骷髅将会加入混战中，地面上还会冒出巨型食人鱼，即便如此，整体打法并不会出现太大的改变，在第三次将BOSS击倒后会出现最后的一击必杀QTE。



剧情过后，快速传送到TREE OF DEATH与目标对话，本任务正式完成，此时第二块大陆的冒险完结，TREE OF DEATH会出现前往下一块大陆黯光（LOSTLIGHT）的传送门，同时在龙形信箱中会收到竞技场上限提高到75层的通知。

救赎之钥
THE KEY TO REDEMPTION

从TREE OF DEATH的传送门传送到新大陆，一路前行会遭遇堕落天使的袭击，在消灭几个堕落天使后名为Nathaniel的天使会出现，其后需要与之并肩作战消灭剩余的所有敌人，而他今后也会作为这块大陆上的商人为玩家服务。战斗结束后，从一旁的通道进入，拉动地上的机关随升降梯来到上层。到达上层后，右侧前进的通路会被黄色石块阻隔，而左侧通路虽然有炸掉石块的炸弹，但是因为通路断裂不能直接获得，而取得的方法是在平台近接近中央的位置发动灵魂分离，控制灵魂到左侧取得炸弹，然后走到断层的缺口下，切换另一个位于平台上的灵魂从用亡者之握从其手上取得炸弹，再回到右侧将石块炸毁，这样就可以形成通路，在最上层与天使Archon对话后就可以完成这个任务。





艾拉斐的魔杖
THE ROD OF ARAFEL

从 Archon 身旁的传送门进入，刚返回前作的舞台人间界，就会发现前作中的天使 Uriel 正在于敌人作战，接下来需要协助天使们清理敌人，虽然这些丧尸看上去没什么威慑力，但实际上攻击力十分惊人，被围攻的话随时会被秒杀。剧情过后，Uriel 会给我们一把强力的枪械 SALVATION，这把枪械按 X 键 /□ 键会使用近身范围攻击，LT 键 /L2 键是强攻击，RT 键 /R2 键则是普通射击，需要注意的是，即使是普通射击，连射时间过长也是会导致枪身过热的。接下来整个任务的流程都会以类似《战争机器》的视点一样扛着枪进行游戏，十分有趣。一路上的敌人很多，尽量在其靠近前就将它们干掉，敌人的攻击都十分高，在被包围时注意用躲避以及近身范围攻击来脱险，另外强攻击虽然能击中范围敌人，但其对单体持续伤害的输出效果并不如普通射击，而路上会遇到一些被堕落力量污染的天使，将 10 个这样的天使解放掉对应 Uriel 的一个支线任务。

下面玩家的任务是跟随指示点一路进发寻找魔棒的几块碎片，取得第一块碎片后回去找 Uriel，她会为我们开启寻找第二块碎片的通路，在路上会找到一把新的枪械，这把



枪用 RT/R2 发射子弹后，按 LT/L2 可以引爆发射的子弹，这把枪整体使用效果比 SALVATION 要好，建议换成这把武器。在寻找第二块碎片的过程中会有一名 BOSS 级敌人，它会不断放出幼虫来骚扰玩家，但玩家手上的枪械武器几乎可以一击将身边的所有幼虫消灭，因此将火力集中在 BOSS 本体即可。接下来的流程大同小异，收集全部三块碎片将魔杖合成，从传送门返回将魔杖交给 Archon 即可。

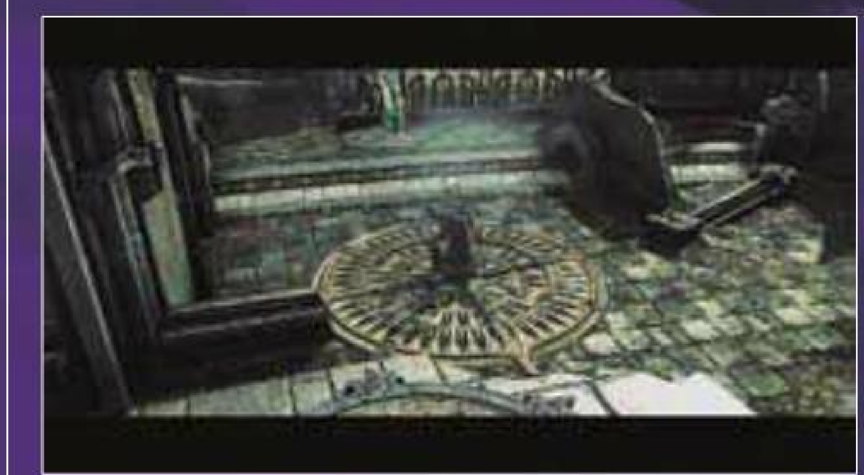
异端玷污
STAINS OF HERESY



这个任务直接从狮鹫的背上开始，到达 THE IVORY CITADEL 后，推门进入会发现前方的地面被堕落力量污染，如果走到其之上体力会快速削减，因此先从左侧的攀爬点往上方走，转动中央的机关使光球落下与下层的光球发生共鸣，被堕落力量感染的区域随即被净化。走过长长的廊道来到室外场景，从右侧的楼梯上去，穿越到隧道的尽头，从攀爬点爬到上层去，之后会来到另一个室外场景，用亡者之握跃到对面的平台后，从前方的墙壁一路跑到另一个平台上，这里会有一个圆形的压力机关，这个压力机关与另一个压力机关共同控制一旁的大圆，首先在一旁的大圆中央发动灵魂分离，控制其中一个灵魂站在这个压力机关上，然后操作另一个灵魂穿越一旁的水渠跳到上层踩在另一个压力机关上，这样一来大圆会被打开，而原先位于中央的本体石像会因此而掉落，这时解除灵魂分离，操纵本体从底层爬上来，这样就可以穿越到另一侧去。从攀爬点越过墙壁，用前方远处的炸弹炸掉右侧挡道的黄色石块，用亡者之握跃到对面尽头的房间内击破蓝色的发光体，可以获得新能力“虚空行者 (VOIDWALKER)”，它实际上与前作中的传送门技能一模一样，具体作用为按 RT/R2 向两个圆形传送点分别发射标记，标记后的传送点会连通在一起，实现传送的功能，长按 RT/R2 再发射可以在该传送门作为出口时使角色弹得更远，而对准已标记的传送点可以按 LT/L2 来取消原有的标记。

利用这个新技能分别标记房间内的两个传送点并回到上层，离开房间重新回到中央的平台，向左右两侧的传送点发射标记来到右侧，拉动在墙壁后的机关跳到底部，将底部两个传送点连通，特别是在地上的传送点需要蓄力发射标记，这样一来才能最终弹射到上层。前行会出现一种鸟形敌人，这种敌人伤害能力很强，而且突进攻击很快，与其保持距离后用亡者之握拉近进行输出是一种不错的战法。战斗结束后，在桥梁尽头将眼前的两个传送点连通到达对面的平台，往前走会发现一个与刚进入迷宫时一样的共鸣球体，标记球体一旁的传送点，再回头看桥梁的高处，会发现另一个发光的共鸣球体，这时标记发光共鸣球体旁传送点，原先不发光的球体会开始发生作用，最终使前方的挡道石块消除。在前进的路上，会发现圆廊的墙壁上有一处缺口，从缺口进入，将里面两个传送点标记，特别注意墙壁上的传送点需要蓄力标记，之后沿圆廊走到上层开门，解决强制战斗后站在中央发动灵魂分离，控制两个灵魂分别站到两侧的金色横杆上，这样中央的圆环会打开，本体石像会随之掉落，而因为刚才蓄力标记了传送点的缘故，本体石像会被直接送到对面的平台处。

灵魂重组后从墙壁爬到上层，上层的水池被堕落力量所污染，中央有一块共鸣水晶，站在平台的边缘往下看，将下方发光共鸣水晶的传送点与这个平台上的传送点连通，就可以激活共鸣水晶将水流净化，沿着水流一直走，在尽头取得炸弹炸掉一旁的黄色石块，从石块所在位置墙壁的藤蔓往上爬，走过长长的廊道，会看见前方长楼梯上有骷髅门,这时先往左走，在强制战斗后从前方的一尊天使石像旁的缺口跳下，缺口下方有一块发光的共鸣水晶与一个传送点，但现在暂时不用理会，从一旁离开，结束与堕落天使的强制战斗后从摆荡点往上层攀爬，会遇到一个新的传送门谜题。首先使用灵魂分离，控制其中一个灵魂转动右侧的旋转机关，这样右侧的墙壁会落下并出现一个传送点，用另一个灵魂将新出现的传送点与平台右侧的传送点相连在一起后，切换原先固定着旋转机关的灵魂放开机关，墙壁会重新升起，这时控制一个灵魂走到平台右侧的传送点前，可以发现传送点入口另一侧的景象是一个传送点，实际上虚空行者这一技能不仅可以将人传送，标记的光线也可以通过传送门来传送，对准传送点蓄力发射标记 (必须蓄力发射，否则一会不能弹射到平台上)，这样另一堵墙壁上的传送点就会被激活，之后控制一个灵魂转动左侧旋转机关落下该墙壁，另一个灵魂从平台右侧的传送点进入就会被弹射到里头的平台上，拉动平台上的机关，阻挡去路的闸门就会开启，这样本体也就能通过了，这时不







要急着离开，回到平台右侧，推动机关重新回到刚才天使石像的位置，再次从天使石像一旁的缺口跳下，标记发光共鸣水晶旁传送点再离开，至于为什么这样做，马上就会知道。

取得骷髅钥匙后，用炸弹炸掉一旁的石块回到场景初始位置打开骷髅门，在面前出现的就是一块不发光的共鸣水晶，标记此处的传送点，这样就能使水晶与刚才标记的水晶产生共鸣，水道也得以净化。从左侧的水道借助亡者之握摆荡点来到对面，惟一的路一直走，下了一段楼梯来到两个摆荡点前，在可视范围内有两个传送点，将两个传送点连通通过摆荡点进入传送点来到另一个平台上，这时往上看可以找到另外一个传送点，蓄力标记该传送点，最终弹射到高处的攀爬点上，走过这一段墙壁路后会再看到两个传送点，用相同的方法可以从远处的传送门弹射到新的平台上。与一种会瞬间移动的敌人的强制战斗过后，在路上会看到一块发光的共鸣水晶，这时先不要理会，继续往前方走到达旋转机关前会遇到一个老谜题，在旋转机关处进行灵魂分离，一个灵魂转动机关，另一个灵魂将平台拉出，然后重组灵魂跳到石像之上并再次分离，最后一个灵魂固定机关一个灵魂将石像推到内侧再重组灵魂即可进入第一个圆。这个圆形位置的传送点被堕落力量阻隔，先从一旁的缺口走，看见旋转机关后进行灵魂分离，这次将机关固定后，会出现一个新的传送点，控制另一个灵魂将前方下层以及新出现的这个传送点连通，之后让固定着旋转机关的灵魂放开机关，这样那个被连通的传送点会回到本来位置，这时来到下层的传送点，可以看到传送点的另一端也是一个传送点，对着传送点蓄力发射标记后，按 LT/L2 取消这个位于下层的传送点标记回到上方，控制一个灵魂（必须是灵魂，如果使用本体只会重复最开始的操作）从两个圆之间的缺口跳回去进入第一个圆前的位置，远远地将刚才我们在路上看到的发光共鸣水晶旁的传送点标记，另一个灵魂再转动控制第二个圆的旋转机关将光线引导，这样最终可以使三块共鸣水晶先后连结，而第一个圆内的传送点也变得可以使用了。标记新出现的这个传送点，再从一旁的缺口进入标记空中的传送点将两者连通，可以使净化被污染的水域。

沿着水路一直走，从尽头的墙壁跳到对面平台，从缺口发射标记连通两个传送点，来到另一侧后跳到地上的缺口中去，这样一路可以回到之前因水域污染不同通过的圆形房间中去，进入房间后先将一二层的传送点蓄力标记，到达二层后将二层传送点标记取消，向三层的传送点蓄力发射标记，然后回到一层的传送点就能直接弹射到三层的平台，从三层的平台沿墙壁进入前方的门会进入 BOSS 战。

BOSS JAMAERAH THE SCRIBE

这个 BOSS 的打法十分特别，由于当玩家靠近他时他就会放出伤害惊人的触手，因此几乎无法以正常攻击对他造成伤害，场景中有很多传送点，首先将下层的两个传送点连通，这样当 BOSS 发出远程攻击时，只要站在其中一个传送点前进行横向躲避，BOSS 的攻击就会从另一个传送点反噬到 BOSS 身上对其造成伤害，如果 BOSS 被自己的光球击中，他还会在一段时间内陷入昏迷状态，这时是靠近输出的好时机。当对 BOSS 造成一定的伤害后他会跳到空中重重落下，惟一的躲避方法是将上下两层的传送点连通，在其坠地前的瞬间进入传送门。在 BOSS 拼死时，他会再次砸地并进入无敌状态在空中发射激光，但由于他的砸地，场景中央出现了一个新的传送点，将这个传送点与上层的传送点连通，这样当 BOSS 发射的激光途经该传送点时就能结束这场战斗。



结束战斗，得知 Archon 的谎言后，快速传送回到 THE CRYSTAL SPIRE 进行另一场 BOSS 战。



BOSS ARCHON

与这个堕落天使的战斗基本上可以分为空中和地面两部分，在地面时，他会经常使用一些范围很广的招式，但只要侧移就能很好地躲避这些招式，而在空中时，他身上可能会围绕黄色的光圈，这时是无法对其造成伤害的，当这些黄色的光圈消失时，使用亡者之握迅速靠近攻击，可以将其重新击落地面。当削减 BOSS 约一半的体力后会出现 QTE 提示，这样可以将他的翅膀砍掉，但是这只能在一段时间内使其无法飞行，因为在后半段 BOSS 依旧会长出新的恶魔翅膀，因此第二阶段的打法与先前的打法没有太大的区别，按照之前的方法稳扎稳打就能取胜。

黑石领主
THE LORD OF THE BLACK STONE

击倒 Archon 后快速传送到地图南端的 TREE OF LIFE 处，可以从传送门到达第四块大陆暗影边缘（SHADOW'S EDGE），踏上寻找第二把开启灵魂之井钥匙之路。一直往北走进入 BLACK STONE，进门后从右侧的门进入，沿旋转楼梯一直到达上层触发与 Lilith 的剧情，传送门能力会得以加强，获得穿插于现在与过去的能力“相位行者（PHASEWALKER）”，回到迷宫的入口处，从一侧的门进入，门另一头的左侧可以找到激活相位行者的传送点回到过去。

在中央圆形平台的强制战斗结束后，从东南方的门进入，一系列攀爬动作后会绕回到刚才场景的东北方位置，同时这里有一个相位传送点，激活后从过去回到现在，从缺口处跳到中央的圆形平台，经摆荡点到达上层进入西南侧的门，可以发现中央的骷髅钥匙宝箱被堕落力量包围，推门来到开阔场景后往左侧通道走，离开通道后左侧有一个相位传送点，回到过去，在强制战斗结束后在压力机关上使用灵魂分离用石像压住机关，控制一个灵魂走到打开的通道尽头取得炸弹，之后在两个灵魂间借助亡者之握接力将炸弹运回去中央的圆形平台处，炸掉上方圆形平台的石块后从相位传送点回到现在，可以直接从中央的宝箱获得骷髅钥匙，这时从南面的通道原路返回，将路上看到的相位传送点激活回到过去，往前走没几步就能看到骷髅门。进入骷髅门后一路前行，拉动必经之路上的机关后往剧情指示的位置往下跳，打开相位传送点回到现在，再往左侧的通道走，从墙

壁的攀爬点爬到上层，在尽头的相位传送门中进入，就可以进入 BOSS 战。

BOSS　SAMAEL

与 BOSS 的作战分为两个阶段，第一阶段 BOSS 会来回在两个平台中瞬移，在玩家所在的平台时，BOSS 经常会瞬间出现在玩家的头上并向下砸地，这是惟一具有威胁的一种攻击，之后只要注意别太贪攻，BOSS 的其他近战攻击都很容易躲避，而当他回到王座上后，他会升起数个火球向玩家投掷，这些火球虽然看上去比较吓人，但实际上是很好躲避的。当削减 BOSS 一半的体力后，他会回到王座上装死，从熔岩上重新搭建的桥梁走到其面前攻击它，会进入剧情 QTE，但 QTE 成功与否都没有太大影响。QTE 过后会进入第二阶段，第二阶段可以看做第一阶段的强化版，这时 BOSS 的攻击变强，攻击频率变高，出招后的硬直变小，而且追加一种追踪火焰的攻击，但整体打法与第一阶段没有太大区别，在这里就不再赘述。



在击败 SAMAEL 后，至此两条开启灵魂之井的钥匙已经集齐，快速传送回到 TREE OF DEATH 将开启通往灵魂之井的大门，迎来最终一战。

BOSS　AVATAR OF CHAOS



最终决斗可以分为三个阶段，第一阶段中的 BOSS 简直就像个杂兵，他只会缓慢地挥舞他的斧头，削减其一定的体力后他会跪地，根据 QTE 提示按键后会进入第二阶段。第二阶段中 BOSS 挥舞斧头的范围会大幅增加，而且还有用触手挥动巨斧的远程攻击，这个阶段的诀窍是远离 BOSS，这样他有很高的几率使出跳跃攻击，而在这种攻击过后，BOSS 会因斧头陷在了地上而产生巨大硬直，这时是输出的最好时机。在第二次 QTE 过后，会进入最后一个阶段的战斗，这个阶段中 BOSS 的攻击会更加凶猛，并追加一种从地上召唤触手的攻击，虽然远离 BOSS 他也会有一定几率使用第二阶段中的跳跃攻击，但这种情况下明显使用新的冲刺攻击几率要更高一些，这个阶段只能稳扎稳打，慢慢引诱其攻击挥空露出破绽再对其进行攻击，特别需要注意的是，BOSS 会有一定几率使用必中的触手缠绕攻击，被触手缠绕的过程中必须快速连打 X 键 / □ 键来挣脱，否则被击中伤害不是开玩笑的，在击倒 BOSS 后，游戏的主线流程正式结束。

通关之后

剧情过后，会追加最高的 NIGHTMARE 难度，并且游戏会询问玩家是否覆盖存档进行 NEW GAME + 存档，如果选择否存档则会保留在最终决战前的进度。强烈建议在这里选择【否】，因为一旦覆盖了存档，除等级、装备、金钱以及硬币以外的数据会全部重置，也就是说流程中取得的手枪救赎、亡者之握、灵魂分离以及虚空行者等四个特殊道具都会被重置，这不仅会对支线任务的进行产生巨大的影响，另外收集品也会重置，换句话说如果一周目没有收集完全就开始 NEW GAME + 的话，那么先前取得的所有收集品都需要重新收集，这样一来会影响成就 / 奖杯取得的进程，建议在一周目内完成所有支线任务并取得所有收集相关的成就 / 奖杯后，再专心攻克高难度和竞技场。

成就 / 奖杯列表

DARKSIDERS II

名称	解锁条件	点数/杯种
BFA	取得其他所有成就/奖杯	10G/银
Crow Carrion	击败Crowfather	20G/铜
Dust to Dust	击败Guardian	20G/铜
Clipped Wings	击败Archon	20G/铜
It's Not Over	击败Samael	20G/铜
The Court of Bones	击倒Basileus	10G/铜
Soul Crushing	击败Wailing Host	20G/铜
The Big Boss	击败Avatar of Chaos	20G/铜
A Stroll In The Demonic Park	以任意难度完成游戏	30G/银
Four My Brother	以Normal难度完成游戏	90G/金
A True Horseman	以Apocalyptic难度完成游戏	90G/金
The Spectral Touch	取得特殊装备亡者之握	10G/铜
I Can Has Cake?	取得特殊装备虚空行者	10G/铜
Tearing Time A New One	取得特殊装备相位行者	10G/铜
Looks Familiar	取得特殊装备手枪救赎	10G/铜
Death Will Tear Us Apart	取得特殊装备灵魂分离	10G/铜
By Your Command	取得特殊装备禁锢之手	10G/铜
Fire of the Mountain	完成主线任务Fire of the Mountain	10G/铜
Tears of the Mountain	完成主线任务Tears of the Mountain	10G/铜
To Move a Mountain	完成主线任务To Move a Mountain	10G/铜
Heart of the Mountain	完成主线任务Heart of the Mountain	10G/铜
Tree of Life	完成主线任务Tree of Life	10G/铜
The Lord of Bones	完成主线任务The Lord of Bones	10G/铜
The Toll of Kings	完成主线任务The Toll of Kings	10G/铜
City of the Dead	完成主线任务City of the Dead	10G/铜
The Rod of Arafel	完成主线任务The Rod of Arafel	10G/铜
Stain of Heresy	完成主线任务Stain of Heresy	10G/铜

名称	解锁条件	点数/杯种
The Mad Queen	在主线流程中遇见Mad Queen	10G/铜
Lord of the Black Stone	完成主线任务Lord of the Black Stone	10G/铜
The Root Of Corruption	在主线中开启通往最终BOSS的通路	10G/铜
Pathfinder	第一次使用快速旅行	10G/铜
The Triple Lindy	在第一块大陆的迷宫Foundry中，在三个不同的高台上完成跳水动作	10G/铜
Diamond Geezertron	点出任意技能树的20级技能	10G/铜
Mass Ruckus	所有装备栏上同时装备紫色装备	10G/铜
Grim Reaper	解锁收割者形态	10G/铜
Bravo Old Chap	在New Game +中，不跳关连续完成竞技场100波，击败出现的BOSS Wicked K	30G/铜
Respec Yourself	第一次从Vulgrim处购买洗点药水	20G/银
Is There Anyone Else?	完成竞技场100波	30G/银
GnoMAD	收集所有四个地精娃娃	40G/铜
The Book of the Dead	收集所有亡者书页	10G/铜
Abracadabra	用亡者书页换得的钥匙，开启共计四个Death Tombs	30G/银
Antiquing	收集所有遗物	30G/铜
All You Can Eat Buffet	收集所有魔法石，并将其喂食给石头巨人，即完成支线任务Sticks and Stones	30G/铜
Like a Noss	完成Thane交予的，击杀Karkinos、Achidna、Gorewood、Bheithir等四只怪物的支线任务	30G/铜
I've Brought You A Gift	完成支线任务Soul Arbiter's Maze	30G/铜
The Secondary Adventure	完成所有支线任务	50G/银
Feeding Time	第一次升级一把Possessed Weapon	30G/铜
Epic!	等级提升至30	10G/铜
Pay It Forward	向好友送出一件装备	10G/铜
Full Potential	从Thane与Draven两位技能训练师处学习所有招式	30G/铜

文 铃
美编 心の永恒

变形金刚 赛博坦的陨落		Activision	动作
多机种	Transformers: Fall of Cybertron		美版
	2012年8月21日	1～12人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上



按键操作



机器人形态	
X360/PS3 按键	功能
十字键←	使用攻击道具
十字键→	使用辅助道具
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动 / 视角移动
LB/L2 键	冲刺 / 奔跑(按住)
RB/R2 键	使用能力
LT/L1 键	瞄准
RT/R1 键	开火
LS/L3 键	变形
RS/R3 键	近身攻击
Y/ △键	切换武器
B/ ○键	换肩
A/× 键	跳跃
X/ □键	上弹 / 动作键
BACK/SELECT	观察(有提示出现时)
START	暂停菜单

载具形态	
X360/PS3 按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	方向盘
RB/R2 键	使用能力
LT/L1 键	加速
RT/R1 键	开火
LS/L3 键	变形
Y/ △键	切换武器
B/ ○键	下降
A/× 键	跳跃 / 上升
X/ □键	上弹
BACK/SELECT	观察(有提示出现时)
START	暂停菜单

系统解析

模式介绍



本作共有三个模式：故事模式(Campaign)，多人模式(Multiplayer)，生存模式(Escalation)。其中多人模式是常规的线上模式，生存模式则是与好友一起抵御数批敌人的进攻，这两个模式都需要登陆到网络才能进入。

战场简介

本作为线性流程，系统的提示比较贴切，因此基本不会出现不知道下一步往哪走的情况，部分要攻击的重要目标也有红色准星提示，战场上出现的各种补给和机关种类也不多，因此就在这个部分集中为大家说明一下。摆放在地上的红色物体是爆炸物，而显示为红色的墙壁或地板一般都是可以破坏的。绿色弹夹为主武器弹药补给，黄色弹夹为重型武器弹药补给，小能量块则是全回复。

除了放置在地上的武器、攻击道具、辅助道具外，偶尔还会有装备补给箱出现，不过它们大多是关着的，需要花两百五十块钱来开启。金钱用于去商店购物，杀死敌人是获得金钱的主要手段，打碎一些箱子也能捞点外快。游戏中可互动的机关种类不多，大部分都是拉控制杆，初期还有不少拿保险丝安放在固定位置的活要干，前期出现的一些蓝色光束是协助角色到达上层的机关，这个适用于不能飞行的汽车人，比如擎天柱。



二周目继承

本作有二周目的概念，通关后会奖励两万块钱和两把新武器，玩家当前的收集和武器购买、武器升级、能力升级情况都会被储存，换言之先通关普通难度的话，在二周目时再打困难能降低不少难度，流程上也会更加熟悉。一周目时漏掉的收集也可以在二周目时补完。

©HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, and its associated characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2012 Hasbro. All rights reserved.Game ©2012 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc.

收集要素

本作的收集要素有两种共六十六个，蓝图十五张和录音五十一个，其中蓝图收集后会解锁相应的道具和武器，玩家可以在商店里买到它们。录音则剧情辅助，从中可以了解到一定的事件，对剧情起到一个补充的作用。游戏中收集要素的存档与流程进度的存档是分开来的，虽然没有明显提示，但收集要素捡到是立刻储存的，就算捡到以后玩家马上就挂了也会生效。流程进度的储存则必须要到达一定的储存点，储存点出现时右上角会出现储存提示，玩家可以根据这个来判断是否到达新的储存点。

武器与能力配置



游戏中绝大部分角色都能同时持有两种武器，一种主武器和一种重型武器，通过Y/△键来完成武器切换。关于武器的携带，其实没有太多的讲究，一般来说如果下一个战斗场景什么武器最好用，在附近都能捡到现成的，不用玩家费脑筋，因此平时用什么武器按照自己的喜好来就行了。某些角色变形后的武器配置和机器人状态是不一样的，变形后的武器配置无法改变，考虑到场景内的弹药补给很多，有些还是会定时刷新的，因此基本不会出现没有子弹的情况。

每位角色都有一项特殊的能力，这个能力能代表这个角色的特色，无法更改，能力按RB/R2键发动，冷却后即可继续使用，能力在变形后也会发生改变。变形后为汽车状态的角色特殊能力基本都是冲刺，而变形后为飞机状态的角色特殊能力基本都是闪避。惟有钢锁是个例外，钢锁不能使用枪械类武器，它只能使用默认的刀，也就是只能使用近身攻击，不过它能捡起爆炸物或敌人然后再扔出去。按照剧情的安排，钢锁的变形并不是随意的，而是被算作是它的特殊能力，全身发红时按RB/R2键就能变形，能量耗尽后会自动变回机器人形态。另外，钢锁不能使用商店，只能将其砸掉……（-_-b）

护盾耐久与生命值

屏幕的左下角有两条槽，上面一条是护盾的耐久，下面一条是角色的生命值。只要角色一段时间不受到攻击，护盾就会自动回复。生命值不比护盾，相当不耐打，护盾的耐久被打完后角色的生命值就会被削减，虽然护盾的耐久会自动恢复，但被削减的生命值只有捡到能量块才能补充回来。举个例子，如果你被打得只剩一滴血了，只要你躲在一个位置，护盾就会长满，但仍是一滴血，下一次护盾耐久被打完就是你生命终结之时。

大部分角色的初始生命值都是一百，混天豹和钢锁这样的大型机器人除外。不过生命值只是个数字而已，护盾打掉后生命值几乎都是瞬间掉完的，所以在进行游戏时要时刻关注的并不是生命值，而是护盾的耐久。生命值在五十以下的时候最好以找能量块为先，游戏中很多场景的能量块都是定时刷，每次开始恶战之前观察一下道具配置是最明智的。



换肩系统



虽然敌人和队友可以利用掩体来开火，不过本作其实并没有掩体系统，玩家要想躲避敌人的子弹攻击，只能通过频繁换肩来让障碍物挡住自己，以达到阻挡子弹的目的。大部分敌人的子弹打得都非常准，而且AI也很高，基本是你一靠近它们就后撤，你一出掩体它们就开火的类型。而且还懂得使用包抄战术，经常更换掩体来进行攻击也是很常见的，因此每到一个场景最好都是清光敌人再行动。另外，考虑到有些敌人躲着不动，关键时候突然冲出可能会很危险，不确定的话可以故意离开掩体晃一下，这时如果被攻击，就要赶紧循着子弹的轨迹找过去了。

关于潜入

本作也是有潜入系统的，不算第一章中大黄蜂偷袭控制室的那一名敌人，潜入系统基本就是两位有隐形能力的变形金刚专属的，一个是汽车人阵营的飞过山，另一个是霸天虎阵营的红蜘蛛。相比于红蜘蛛，个人感觉飞过山的暗杀比较好控制，可能是因为红蜘蛛的暗杀动作太过随意，仿佛恶作剧一般，总有种会被发现的错觉。

潜入状态下，角色的移动基本是没有声音的，此时绕到敌人背后按X/□键就能发动一击必杀，通常情况下只要角色的一击必杀过程没有被其他敌人看到，就不会被发现。隐形能力发动后，可以大摇大摆地走过去暗杀敌人，但也注意最好不要从正面直接撞到敌人身上，这样是很危险的。



商店的作用

本作充当商店的是TELETRAAN 1，商店用来购买武器、装备武器、升级武器、购买道具、升级能力。商店里出售的物品类型有主武器、重型武器、攻击道具、辅助道具、能力升级。除了商店中默认存在的武器和道具之外，其他都需要通过收集蓝图来解锁，并花费一定的金钱来购买。对于主武器和重型武器而言，购买了就能任意使用，只要找到商店就能任意选择自己喜欢的主武器和重型武器装备上去，每种武器都对应不同侧重点的升级，部分武器的普通升级项目全部升满就会自动解锁特殊升级项目，同样掏钱即可。攻击道具和辅助道具属于消耗品，每次最多只能一样携带一个，用完就没有了，买了新的旧的就会被直接替换掉，不太划算，部分战斗场景里还会提前放上一些，普通难度下基本不用花钱买这个，一次性的使用方式和持有上限为一的设定大大限制了其实用性，钱什么的还是留着积极升级武器或能力比较实在。至于能力的升级，买了就永久有效，而且是全角色通用。

出现在一些恶战附近的商店主要作用并不是升级，而是给玩家换武器，角色刚登场时手上一般都没有重型武器，如果旁边有商店的话就可以顺手拿一个。另外，建议先购买HEALTH MATRIX和AMMO DISPENSER两个能力升级，前者是进商店回复生命值，后者是进商店补满弹药，非常好用。因此在一些场景要通过先进商店再出商店这样的方法来获取武器弹药，毕竟采取这个方法比满场景捡子弹要安全得多，而且还可以想换就换。

经典语录 | 我钢锁是来拯救宇宙的。——钢锁

剧情流程全收集攻略

注：

本作的收集品共有六十六个，其中蓝图十五张，录音五十一个。除了第一章和第十三章外，其余每章都有数量不等的收集品。在游戏的暂停菜单和章节选择画面，可以查看到本章收集品的详细收集情况，漏了本章的第几个是能够看得出来的。另外，游戏中每章收集品的编号似乎是按照章节中具体场景设定来编号的，而不是玩家在流程中会捡到的先后顺序，所以有可能出现编号靠后的录音反而先捡到的情况，针对这个情况，下文攻略中收集品的编号以章节为单位，顺序也以系统的排列为标准，这样就算玩家漏掉了其中的某一个，只需要对着攻略中的描述和章节选择处显示的收集状况，有针对性的回头去找即可。

第一章 撤离

◆剧情



尽管汽车人决定逃离赛博坦星球，但霸天虎依旧对汽车人穷追猛打。方舟是汽车人惟一的希望，威震天率领霸天虎追逐方舟直至太空，并强行登陆，千疮百孔的方舟似乎支撑不了多久，然而以擎天柱为首的汽车人不会轻言放弃。擎天柱命令负伤的大黄蜂保护舰桥，自己率领部下冲到霸天虎大批降落的区域，然而在与威震天的相持战中，擎天柱慢慢处于下风，眼看就要被威震天的大炮击中时，大黄蜂及时赶到并替擎天柱挡下了致命的一击。

◆流程

控制角色	大黄蜂
所属阵营	汽车人
蓝图数量	无
录音数量	无

让准星跟着救护车的装置移动，打倒被闪晕的几名敌人后捡起弹夹，直到变形并到达与大批霸天虎交战的地区之前，都属于让玩家熟悉操作的阶段，因此没有什么难度。拿起重型武器后，按Y/△键收起来先，下一片区域的敌人用大黄蜂默认的武器即可收拾掉，这一段路尽头的大门打开后会冒出两个敌人，注意不要冲太快。

站在放有重型武器炮弹补给的屋子门口，击杀远处的霸天虎，炮弹锁定后用一定的跟踪效果，不过还是有可能会打到掩体上，调整角度确保子弹飞行路径通畅，弹药不够可以回屋子里拿，最后在同伴的掩护下过去救擎天柱。

第二章 保卫方舟

◆剧情

六天前（地球时间），由于



遭到霸天虎的包围，汽车人的元气大伤，为了保证方舟不受损，擎天柱不得不集结仅剩的全部汽车人兵力来与霸天虎对抗。就算是领袖，在危急关头也得自行重启电力，这过程中遭到了霸天虎的强力压制。眼看着霸天虎的坦克和运输船开进基地，擎天柱操控的大炮却用完了能量，此时擎天柱通过领袖矩阵感应到了猛大帅的存在，并成功将其唤醒。



◆流程

控制角色	擎天柱
所属阵营	汽车人
蓝图数量	2张
录音数量	7个

就在本章初始位置，回头右拐，在道路尽头捡到录音01。捡起武器后变形，然后一路冲回总部，由于总部门口没有合适的掩体，所以这里就以载具形态直接冲进大门就行。

在基地四处转悠的时候，第一次遇到战戟时左边的路通往商店，此时去右边，从最里侧的楼梯上去，右边角落捡到录音02。从左边的通道绕道上层来攻击对面的霸天虎，全部清理完毕后去门口左上炮台打霸天虎的运输船，击落后会有数批敌人先后从右前方和左前方出现，炮台不会过热也不会被摧毁，反而擎天柱本人的体力要时刻注意，护盾被打掉了就赶紧出炮台躲一下，不然掉血非常快。消灭全部敌人后别急着去和战戟汇合，回到对面平台二层，进门以后右拐能找到录音03，之前来这里的话这扇门是关着的。

进门后，系统提示按BACK/SELECT键查看感知器位置的时候左转，这时有个可怜的汽车人会被炸飞，往前走一点在右边的桌上捡到录音04。把保险丝装好后，开门又是大批霸天虎，上坡左转进门，再左转，捡到蓝图01。来到开阔区域，瞄准场景内红色的爆炸物射击能重创敌人，建议把左边红色的门轰开，绕过去打敌人。贴着整个场景的最左边走，然后能看到一个桌上有很多保险丝，拿一个起来，到目标提示的门口后先别进去，以面对目标大门的方向为准，从左边一百八十度转身，能看到右前方有个泛红光的路口，走进路口后右转下坡，把保险丝装好，再等右边的门打开，里面的桌上放着录音05，场地中弹药补给不少，子弹不够时及时拾取。进门后敌人在右下方，这时可以看到敌人身后有蓝色的电脑系统，消灭敌人之后走过去，上面放录音06。

被偷袭倒地时，注意趁这名霸天虎转过身去的时候猛攻其弱点，稍后出现的霸天虎跳跃者稍微耐打一点，利用好场景内的爆炸物，它基本不用枪，发动攻击前的准备姿势明显，提前闪避开再转身打其背后。装好保险丝，利用蓝色光束往上走，还会遇到两个霸天虎跳跃者，可以把它们引到下层干掉。

前方出现的霸天虎掠夺者用RB/R2键锁定后，按A/×键可以呼叫空袭来轻松搞定。回基地内部，大门卡住后从右边走，路上的SCATTER BLASTER一定要捡，看到红蜘蛛后会遭遇埋伏，好在手上的枪近战能力优秀，几发子弹就可以解决一个，利用好场景中的柱子，否则护盾被打掉后每一枪打到身上都很痛。清理完一层的敌人，上楼左转，这时来到了一个岔路口，先别笔直进门，先右转，利用蓝色光束上去，来到一个显示为红色无法打开的大门前右转，此时能看到地板是可以摧毁的，打烂地板后跳下去，录音07就在右手边。返回刚才的岔路口，这次笔直往前，进门后上楼梯，先别急着右转，沿着左边走到底，捡到蓝图02。

威震天通过影像在对广场上的霸天虎下达命令，趁机立刻呼叫空袭干掉大批敌人，再拿起右边的PHOTON BURST RIFLE清理随后登场的零散杂兵，右侧有个敌人手持火箭筒，注意优先解决。去下层之前换回SCATTER BLASTER，走右侧比较理想，当提示霸天虎运输船出现后立刻用空袭打掉，随后的路段空袭蓄满就用，不用吝惜，只是注意不要离自己所处位置太近。

坐升降电梯到控制室内，有部分区域因为受损导致漏电，利用跳跃或空中前冲躲过，被电到的话会持续损耗防护盾的耐久。接着用巨炮打坦克和运输机，优先攻击被红色标记标注的坦克，攻击完毕后巨炮失效，最后去建筑内部启动猛大帅。

经典语录 | 汽车人的残骸铺就我征服的道路。——混天豹

第三章 猛大帅听令

◆剧情

汽车人们对这位陌生战友的强大感到震惊，猛大帅也不负众望顺利摧毁了威震天的两门大炮，却不幸被第三门大炮击中。擎天柱亲自前往破坏大炮，却遭遇霸天虎的埋伏，被红蜘蛛一行人带到了威震天的面前，关键时刻，猛大帅苏醒了过来，把威震天砸成了铁饼。其他霸天虎成员被这一幕惊呆了，惟有红蜘蛛反应迅速，它即刻宣布自己为新的霸天虎首领，下令全军撤退。

◆流程

控制角色	擎天柱、猛大帅
所属阵营	汽车人
蓝图数量	2张
录音数量	7个

一路前冲，只要擎天柱的速度够快，拦路的霸天虎全部可以撞死。冲过桥后，下一个场景需要跳到下层，左边是猛大帅在和敌人交手，此时注意看下层的右边有几个铁柱子，铁柱子背后的角落里就是录音01。猛大帅瞄准霸天虎大炮的时候会有数个霸天虎跳跃者出来阻挠，共有两批，用场地中央的THERMO ROCKET CANNON对付它们，场地旁的两个小房间有不断刷新的重型武器弹药，只是刷新速度并不快，等不及的话可以绕着圈用默认武器打，多回避，保证全部敌人在视野范围内，霸天虎跳跃者的下落攻击能直接把擎天柱的护盾打掉。

猛大帅摧毁第一个大炮后，先不要上坡，在上坡之前往右前方走，地上放着录音02。往前走有个门需要手动拉开，这个时候先不要去拉门，而是应该回头在刚跳下来的地方捡起保险丝，装在大门左边的地方，接着右前方的蓝色光束会恢复供电，来到上层后左转，打坏脆弱的墙壁，捡到录音03。需要注意的是，如果擎天柱拿起保险丝就不能开枪了，按Y/△键放下才能继续用武器，但使用近身攻击是可以的，如果面前的敌人还没清干净的话不要太快捡起道具。在猛大帅拍死一堆杂兵的场景，可以看到对面的下层有个容易被破坏的门，进去后马上左转，用手拉开另一扇门，利用蓝色光束到达上层，顺着路一直走下去，最后在右前方的尸体前找到蓝图01。就在这个地方站着，左转往悬崖下方看，能看到录音04在最下层，跳下去捡即可。

我方的飞船坠落后，用空袭秒掉涌过去的敌人，然后注意看这个场景的右侧（也就是敌人的后方）有个门，进去后往左下角看，地上放着录音05。用PHOTON BURST RIFLE狙击远处的霸天虎，之后全程可以在猛大帅的火力支援下推进。与战戟汇合，其身后有个坠毁的飞船残骸，在飞船里面能找到蓝图02。大批霸天虎开始进攻后，起初会是一些小杂鱼，赶紧尽可能多消灭一些，空袭等掠夺者出现再用，差不多在消灭第一个掠夺者后，会有两名手持霰弹枪的敌人从左边攻过来，没有护盾的情况下，只需三枪擎天柱就会被秒，在敌人火力密集的时候，可以拿旁边的辅助道具出来挡一下。变形完毕的掠夺者会对我方所在位置进行火力压制，提前躲在障碍物之后，安心等猛大帅的空袭冷却。重新开始冲锋后先使用空袭，然后再迅速跑过去，进入建筑后还会突然冲出两个霰弹枪霸天虎，提前退到安全的距离。



和战戟一起把挡路的石头推开，这时别往前走，从右侧绕到石头的后面，捡到录音06。推进到有效距离后，第二个大炮也被猛大帅掀翻，通往最后一个大炮的路程很短，推进思路与之前相同。路上猛大帅会一拳打死一堆企图伤害擎天柱的霸天虎，此时往前走，在道路尽头先左转，捡到录音07。在清光前方的敌人之前不要在大路上乱跑。猛大帅倒下后，赶紧一路狂奔，被红蜘蛛暗算后等待时机，接着操作猛大帅把威震天砸成铁饼。

第四章 风暴之眼

◆剧情



钢锁带领着自己的小队私自行动，在多次联系其未果的情况下，擎天柱命令飞过山和爵士去“The Sea of Rust”寻找钢锁一行人的线索。遗憾的是，那里似乎已被霸天虎的军队占领，而这些霸天虎，似乎都是听令于震荡波的。

◆流程

控制角色	飞过山
所属阵营	汽车人
蓝图数量	4张
录音数量	5个

爵士把障碍物拉起来后，进去，道路左边放着蓝图01。往前走会有霸天虎突然出现，按RB/R2隐形等它们跑过去，然后摸过去把落单的干掉，接下来别急着进门，右转下坡，找到录音01。在左边安置炸弹炸开乱七八糟的东西，变形走过低矮的通道，再干掉一个。往前走会遇到一个小机器人，走过去撞一下它就坏了，其实它们没有威胁，不用刻意去管，再暗杀一个敌人，从左边上楼，在右边角落一滩绿东西里找到蓝图02，接下来的潜入才会稍微有点讲究。

前方有两名霸天虎，等右边那个到另一个房间时干掉左边那个，然后马上过去秒掉右边那个，别等它下坡去。下坡后一路右转，看到系统提示地点右侧的敌人后立刻隐形冲过去杀掉，然后躲在掩体后面等能力冷却，再次发动隐形干掉最后一个敌人。这里如果被发现的话会出现两名手持霰弹枪的敌人，注意不要被近身。拉下拉杆，然后赶紧把前方的机械当做平台来到上层，这时可以看到正前方就是录音02。不要对远处的两名霸天虎开枪，而是应该转身走。看到霸天虎后不要攻击爆炸物，等其中一个离开后跳下去，杀死背对自己的这个，然后在路口看清对面霸天虎的位置，发动隐形后冲过去将其杀死，右边平台的两个大傻不用管，直接拉下拉杆进控制室，成功的话顺便能解锁本章的潜行成就。

乘上移动平台后，对面会出现大批霸天虎，等它们全部就位后逐个打爆爆炸物即可，等平台靠岸就离开，不要恋战。剧情过后，要通过潜行干掉这个家伙，被它的镭射光线扫到的话，即使隐形也会立刻现身，所以要趁它背对我们的时候下手。三名霸天虎出现后，基本只可能暗杀一名，所以一定要把最危险的那个干掉，也就是刚才那个用镭射光线乱扫的机器人，剩下两个敌人不会反隐形，利用这一点秒它们实在太容易，一枪都不用开。变形穿过几个低矮通道，接着会发现一个控制台，拉下拉杆走上楼梯，之后遇到的三个敌人只需稍等片刻，再用中、右、左的顺序即可迅速暗杀。下一个区域会遇到三名会反隐形的敌人，看到一个的背影之后，往前走一点右转，变形走小通道，顺着道路一直走到通道口，在里面观察敌人的动向，发现机会后马上过去暗杀，利用同样的办法收拾剩下两个，如果暗杀其中一个的过程中不慎被其他两个的光线扫到，可以变形躲进通道里，等警报解除后（敌人变成非战斗状态），再继续出去杀。

拉下拉杆，开门后立刻躲到左前方，等两名普通敌人走出房间，然后把反隐形的敌人暗杀，剩下两个随意处置！第一次遇到镭射光线墙的时候，需要变形从左边的洞口走，录音04就在洞口。从这个洞口出来往前，先不要右转进门，左边的地上放着蓝图03。进门后跳到下层，惟一的通路是面前的洞口，沿着路走，在岔路口先右转，在隐藏房间里找到录音03。

再次被光线挡住去路后，继续变身从右手边的通道走，先秒第一个敌人，接着别忙着杀移动中的第二个，因为前方会有一个反隐形的家伙，先把它解决，另一个就没有威胁了。往前走会遇到破裂着火的墙壁，右边是变形才能通过的洞口，在进洞后沿着路走，在第一个岔路口左转，



走到头又能找到一个隐藏房间，里面是录音05。爵士掉下去之后，从遇到的第一面光线墙左边的通道走，暗杀通道另一头出口处的敌人，然后从缺口往下看，从靠左的一边跳下去，暗杀之。往前走上一个小坡，不要右拐，直走能看到小通道，进去然后在另一头待机，看到右边一个背对自己就赶紧出手，再秒掉旁边的，最后一个反隐形敌人找到爵士后，直接从背后干掉。救出爵士之后就是熟悉的枪战了，区域不开阔，所以掩体很多，不冲太快就行。最后爵士会要你去找到不明身分的汽车人，穿过大厅进门左转，右侧的机器人尸体旁放着蓝图04，位置很明显。

首先要去找炸弹，附近的狙击手太强大而且也打不完，敌人数量也很多，不过它们对隐形无解，所以利用这一点直接冲到炸弹所在的地方就好了。找到炸弹后，先用旁边的商店整理一下武器，因为等下在守护炸弹的过程中要击杀大批机枪兵和霰弹枪兵，而且霰弹枪兵只要被打一下就会马上放弃攻击炸弹，转而攻击飞过山，这是相当危险的，个人建议带上升满级或者相对顺手的主武器，重型武器用火箭筒，看到霰弹枪兵出现直接轰掉。火箭筒弹药用完后再用主武器配合近身攻击，再马上开隐形逃命的办法撑一下，一旦炸弹就位敌人就不会再刷新，而且它们只会攻击飞过山。慢慢弄死剩下的敌人，最后手动让炸弹爆炸。

第五章 迅速撤离

◆剧情

爵士继续深入调查霸天虎的基地，发现了机器恐龙成员中淤泥的尸体，爵士从其残存的能量中得知淤泥在死前曾遭受大量霸天虎的攻击，由于钢锁此次行动并未上报擎天柱，在孤立无援的情况下也只能迎来这种结局。随后，爵士在基地的下水道发现了大量昆虫机器人，还发现了震荡波企图运走这里蕴涵的大量能量源。在破坏了震荡波的设施后，爵士与飞过山逃离了此处，并将隐藏能量源的情报通知了擎天柱。

◆流程

控制角色	爵士
所属阵营	汽车人
蓝图数量	3张
录音数量	4个

把面前的障碍物拉下来，往前走直到遇敌，敌人的移动速度快，看起来很耐打，好在爵士配备的是SCATTER BLASTER，基本两枪一个，由于在触发提示攻击右侧管道的剧情前敌人是不断出的，因此不到万不得已不要乱上弹。爆炸发生后全力脱出，路上的敌人也顾着逃命，所以不用管，发现要没路的时候就找可以钩的地方，提示还算明显，在一处明显放有弹药补给的平台，这里需要打爆对面的红色爆炸物之一，大概三枪，再继续逃命，全程最好都用奔跑，否则时间会不够导致爵士死掉。逃出来后马上瞄准红色提示的位置射击，再钩住相应位置进行拖拽解救飞过山。

飞过山变形后先别跟着变形，看着左边往前走，在转第一个弯前能看到左边的小坡上放着录音01。把大门拉开直接冲进去，一段飞跃后捡起地上的枪，霸天虎会登场，用这把狙击枪一枪一个。在多个平台可以自由用钩锁飞来飞去的区域，有很多枪可以选择。拉下拉杆后，直接快速飞到齿轮卡住的位置附近，用钩锁把碍事的东西拖下来，敌人是打不完的因此不用管。打烂生锈的铁管，然后立刻冲到平台前方直接往右前方跳，下落途中不停按RB/R2键即可，站稳脚后马上用钩锁把前面的门拉跨，再迅速用钩锁飞进去，速度要快，否则会被敌人的狙击枪给打死。进入设施后，在商店所在的房间地上找到录音02。

拉开大门，前方有不少霸天虎，选用PHOTON BURST RIFLE是比较合适的，往前飞一层平台，对面会出现手持火箭筒的敌人，把它们全部消灭后注意观察其出现位置的正下方有入口可以进入，飞过去后左拐，在房间内找到蓝图01。往前推进，爵士掉到下层后马上抓住左侧平台飞过去，霸天虎出现后可以打爆炸物来炸它们，需要注意的是每批敌人中的霰弹枪兵都会先主动冲过来找爵士，用SCATTER BLASTER迅速解决，再打别的敌人，不要因为只注意看下层敌人而被秒。出门拿起NUCLEON CHARGE RIFLE支援飞过山，全灭敌人后能找到一扇门，这也是惟一的通路，用钩锁拉下来，进门左手边就是录音03，右转进门能看到一个很明显漏电的区域，该区域正中央放着蓝图03。再次支援飞过山后，终于能汇合了，



先把上方的管道拉下来，再空中前冲，连点RB/R2完成飞跃。

飞过山进门后，爵士从右边上层走另外一条路，一飞上去就右转，进入一个房间，然后再飞进右上方的通道，在通道尽头捡到录音04。出来后拉动地上的拉杆，然后发现这家伙居然变形了，在跳了一段恶心的舞之后，背后的大门打开，里面有一些钱。回头走有路线提示的那一边，进入控制室后不要拉左边的控制杆，笔直往前走能捡到蓝图02。

围观红蜘蛛和震荡波吵架，然后要面对大批本章开始时遇到的那种敌人，右边的角落里有SCATTER BLASTER，而房间另一端的角落则有个定时刷新的能量块，移动起来速度要快，它们动作迅速且攻击频率高，发现其欲起跳的准备姿势后赶紧侧闪，不要被逼到角落，护盾被打掉后会很危险。第二批敌人登场时，可以趁它们远用火箭筒或其他重型武器稍微打一下，不过还是要随时留意身边，将这批敌人清光后去提示的位置拿装备补充，接下来还要坚持一段时间，等飞过山操作完毕会下来帮助分散敌人的注意力，当其提示炸开一条路逃走后，就去大门处安放炸弹，然后驱车狂奔。

第六章 死从天降

◆剧情

汽车人的运输船迅速抵达了能量源所在地点，准备将所有能源运回总部，以供方舟使用。红蜘蛛则命令战车队全员执行自己的“伟大”计划：炸掉汽车人运输队必经之路的大桥，迫使其从小路行驶，从而走进红蜘蛛的空袭埋伏中。旋风和爆炸奉命去为吵闹的炸桥工作开辟道路，却发现汽车人似乎早有防备。



经典语录 | 进行交易，而不是战争。——诈骗

◆流程

控制角色	旋风
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1 张
录音数量	5 个

飞过第一个洞后，能到看爆炸从上面的洞口往前飞了，别管它，我们继续从下面的洞口往前走，录音 01 就在穿过第二个下方路口的道路尽头（附近还有蒸汽喷出）。在看到一个需要打坏的障碍墙面前变形落地，右手边有录音 02。被汽车人包围后用 RB/R2 的冲击波迅速摆脱，接下来凡是被强力敌人近身都可以直接用冲击波来秒，在商店整理一下，往前走一点能看到建筑物的上方挂着蓝图 01，跳起来就能捡到了。就在捡到蓝图的位置别往前走，变形成飞机飞到整个建筑物的下方，能看到录音 04 在底下发光，过去捡起来就行。把底层敌人清光，变形打掉炮台，慢慢推进到拉杆附近，敌人集中就放冲击波。

拉下拉杆后，大门会涌现出汽车人，立刻从左边飞到下层，把门外的几个搞定，再变形冲到右上层，一路杀过去，最后回底层把大门炸开。注意这里如果想要用直升机形态与敌人周旋，要注意回避汽车人发射的火箭



弹。炸门之前先往右走，可以找到录音 04，门炸开还有两个汽车人冲过来，先在门口的左侧躲一躲，等它们跑过来再一个冲击波打飞。吵闹的炸弹失效后，要去解除汽车人的防御措施。大老远就能看见左前方的大家伙，这里建议变形成直升机使用 THERMO MOLECULON BOMB 从远处攻击，或者使用重型武器 THERMO ROCKET CANNON 来打，附近的高台是很好的攻击点，一旦护盾被打掉就变形落地等恢复，再继续攻击，直到把大机器人毁掉，这个位置在地面的杂兵射程范围外，因此还比较省心。另一处保护设施附近稍微困难点，大机器人有两个，攻击范围很广，地面杂兵里拿火箭筒的也不少，这里建议采用这种方法。先去桥梁中央正下方的商店那里拿上 THERMO ROCKET CANNON，如果身上带的就是这个又买了 AMMO DISPENSER，记得等会子弹用完了就进一次商店，出来之后子弹就会补满。用这个策略从远处干掉两个大机器人，剩下的就不足为惧了。

桥梁的最后一道防御设施旁是大炮，用 SCATTER BLASTER 在近距离可以直接打掉，接着会触发剧情，吵闹开火炸开了一个洞，赶紧跳下去。落地捡起 RIOT CANNON，干掉汽车人后乘起降平台下去，左转变形，飞的时候注意看左下方，在三个黄色的灯下方就是录音 05。拉下操纵杆，不要犹豫马上变形飞到右边的平台上，否则会被各个方向的汽车人围攻致死。一路杀过去，旋风的冲击波吹飞能力优秀，再加上手上的枪也很强大，打起来完全不吃亏。再次拉下操纵杆，会出现一个大机器人，但旋风跟它打也毫不示弱，先轰两枪，再放一个冲击波逃命，接下来的战斗都是这个思路，在掩体后面放枪，它走近了或者掩体烂了就放个冲击波逃跑，过一会它会扔出一个辅助装置，那会产生无敌效果，只要把装置打烂就行了。对于身边的小杂兵，迎面撞上了就一枪搞定，否则只要躲它们的子弹就行了，注意大机器人可能会放出炸弹，提前躲开就行了。炸掉核心后全速拖出。

第七章 野兽之腹

◆剧情

根据爆炸传回的情报，汽车人的运输船有着超强的防御配备，对空设施强大，但即便如此，红蜘蛛依然一意孤行发动空袭。袭击命令诈骗从地面入手，想办法在运输船底部找到弱点。

◆流程

控制角色	诈骗
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1 张
录音数量	1 个

首先全速跑到汽车人的运输船前方，提示攻击点出现后，集中火力立刻打掉，然后赶去提示地点，由于没什么掩体，不要和汽车人缠斗，捡能量块走人。到达把一个破门拉下来的位置，先在远处把驻守的汽车人消灭，然后来到大门左边，找到蓝图 01。拉开大门后的区域有许多断裂的落脚点，一直飞到左边最高的平台上就能找到录音 01，如果被运输船的大轮子挡住了就等它走过去再说。

诈骗有和爵士一样的钩锁，飞跃到运输船所在位置，把剩下两个弱点打坏，接着会触发上一章的大机器人登场，这次同时对付两个。由于诈骗汽车形态的武器配置 DISTORTION ROCKETS 性能强劲，因此打起来并不困难。趁它们距离远的时候用 DISTORTION ROCKETS 猛攻，最好是瞄准其中一个，它扔出辅助装置时就变形用机枪扫掉，距离近了就往回逃，然后变形继续轰，发现没有掩体护盾又快没有时就赶紧逃命，由于机器人手上配的是机枪，所以远距离命中率不行，因此不必担心，两头跑来调动它们就行了，碍事的汽车人可以轰掉。



第八章 战车队合体！

◆剧情



诈骗摧毁了运输船的传送带，不料整个运输船居然飞了起来，原来之前走地面只是为了节约能源而已。诈骗刚成功登船不久，红蜘蛛突然下令取消计划，全军撤离。不过这次袭击没有听令于红蜘蛛，率领战车队员试图夺回能量源，在运输船上组合为混天豹并攻进了飞船的控制室。由于引擎被摧毁，战车队员无法控制飞船的运行，只能紧急迫降。落地后，战车队员发现红蜘蛛早已等候在那里，它斥责战车队违抗命令，导致近一半能量源在这场迫降中被摧毁，并以战车队违抗首领的指令为由，将战车队全员给抓了起来。

◆流程

控制角色	诈骗、混天豹
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1 张
录音数量	3 个

在破坏、飞跃之后，和零散的汽车人们交上了手，往一个喷射的助推器上飞时，飞到第二层就一百八十度转身，此时能看到对面有一个钩锁的提示，飞过去，在道路尽头捡到录音 01。二层火箭筒兵和霰弹枪兵的组合，利用好掩体就行。一直往上飞，在放有很多武器的地方捡起 PHOTON BURST RIFLE，全灭对面平台的敌人，用钩锁拉对面的开关，平台就会出现，笔直走到道路尽头，捡到蓝图 01。面对控制杆，先别忙拉下去，跳到下层的左边角落，在一个破台子上找到录音 02。

拉下控制杆来到上层，把炮台的炮弹运输通道的盖子扯开，然后马上攻击，就能炸掉一个炮台，接着会有敌袭，解决后使用同样方法炸掉另一个炮台。继续向前飞跃，到达一个平台时会遇到两个汽车人，它们会被爆炸给



弄死，就是这个平台转角的地面上，放着录音03，由于是必经之路所以很难错过。捡到录音后，注意看右手边，这面墙壁会突然发热，所以要算好时间快速跑过去，经过一串飞跃，会有大批汽车人出现，此时只需要等待支援出现，然后飞身上船，把汽车人运输船的炮台打掉。炮台的移动很迟缓，只需要把准星对准目标，按住开火键不放，然后看准时间躲开炮弹就行了，此时只要微调准星就能保证命中，成功后混天豹全员组合。

混天豹的实力不是大众脸汽车人能够战胜的，因此战斗变成了一场屠杀，按住LT/L1为格挡，B键为近身攻击，RT/R1为使用火焰喷射器，RB/R2放能力。混天豹的生命值有一千，但护盾被打掉后还是应该防御，一直屠杀、破坏直至本章完结。

第九章 威震天归来



◆剧情

声波被两名霸天虎像垃圾一样扔进了它的老旧制造工厂，由于红蜘蛛的催促，这两名霸天虎没有多留意就离开，其他人没有想到的是，就在这个老旧的工厂里，声波居然重新修好了威震天，当然，外观上与之前相比还是有很大变化的。获得新生的威震天恨透了红蜘蛛这个小丑，在霸天虎面前亲手击败了红蜘蛛，后者扬言要报仇就匆忙逃走了。像战车队员这样原本就对威震天忠心耿耿的霸天虎们对此感到极为振奋，而威震天也马不停蹄地准备号召部队对汽车人发起攻击。

◆流程

控制角色	声波、威震天
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	1个

其他霸天虎走后就可以变形了，按RB/R2召唤激光鸟，然后用其捡到的E.D.K TECHVOLT给几个提示设备充电，组合手臂（光线为白色时会拼接成功），叫轰隆隆找到威震天的头，最后充电，威震天华丽复活。接过轰隆隆举着的RIOT CANNON，轰开大门。出门后往左上方看，在进第二个门之前有个房间可以飞上去，里面放着录音01。

往前走能看到红蜘蛛的雕像，可以用威震天手上的大炮把它轰烂，往前走一点能看到蓝图01摆在路中央的台子上，不会错过。

到红蜘蛛面前后，先放个能力干掉杂鱼，接下来选一个角落待着别动，霰弹枪兵会自己找上门来，用SCATTER BLASTER跟它们对轰，狙击手出现后保持移动射击让它们无法瞄准即可。接下来会出现好多霸天虎跳跃者，如果要放威震天的能力，最好是目标背对你时，其他跳跃者不要离得太近，否则收招没有无敌时间直接就会被秒，还是打移动战，场地中武器、弹药、能量块补给很多，不要浪费，刷新了就去捡。如果能把跳跃者们引到低矮的走廊里从一个方向走来，自己又站在马上可以逃走的位置，这样攻击是最容易的。

揍红蜘蛛，围观新雕像，上船走人。

第十章 最终时刻

◆剧情

威震天集结部队攻击了汽车人的工厂，而那里正是铁甲龙所在的地方。威震天的势力强劲，汽车人的普通部队根本无法阻挡其攻击，再加上有混天豹的强力支援，汽车人的防御溃不成军。

◆流程

控制角色	威震天
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	无
录音数量	5个

先清理面前的几辆车，然后用威震天的能力从缺口飞上去，默认武器可以连掩体一并摧毁，所以杂鱼很快就能秒杀，然后别忙着进门，用威震天的能力飞到上层的左边角落，捡到录音01。往前走，这个区域的敌人也不多，一枪一个毫无悬念，来到大门前同样也是别忙着进去，以面对大门方向为基准，在右边远处的小角落能找到录音02。

到达控制室会发生剧情，等声波把桥放下以后先过桥，然后赶紧右转或左转把身后的敌人干掉，右边那侧的角落里有辅助道具，可以捡起来用。由于远处有汽车人的大机器人，因此需要从左边的斜坡往上走，不能直接从战场中央穿过，用放置在一旁的THERMO ROCKET CANNON解决大机器人，中途如果有杂兵近身就马上换武器搞定，辅助道具可以在这里用掉。下一区域的场地中央有一个大机器人和数辆车，由于商店就在背后，地势又利于攻击，因此只需要用THERMO ROCKET CANNON狂轰就可以了，子弹没了去商店拿，一直打到混天豹出现再下去。

某个可怜的汽车人被关在了门外，连人带门一起打烂，下一个场景比较复杂，建议去底层的左前方，所有的敌人都会主动往这里涌，全部轰杀就行了。用威震天的能力一直往上飞，拒绝擎天柱后会有四个霰弹枪兵冲过来，趁它们还未靠近就提前解决。来到悬崖附近，从左手边跳下去，在角落里捡到录音03。这里的大部分强力敌人会主动找上门来，找个好防守的地方等它们送上门。往前走会遇到会飞的汽车人，这家伙会放出粘性炸弹，此时必须立刻变形才能让其脱落。

踩着墙壁跑过去能躲过漏电的地方，落地后赶紧攻击正前方的两个大炮台，若速度慢了它们会在击落空中目标后转而对威震天开火，这样会很危险。对付小杂兵要慢慢来，这里敌人太多，距离也远，火箭弹和手雷乱飞，被镭射光线扫到没什么严重影响，只是能力和前冲暂时不可用而已。拉下拉杆进门，沿着场景二层从右边走，能看到一个铁栅栏拦住了一些补给钱的箱子，站在铁栅栏面前抬头往上看，等下把大机器人打死后，这个关闭的门就会打开，飞进去右转，道路尽头捡到录音04。对抗大机器人，利用掩体狂轰就好了，掩体被破坏就跑，子弹补给和爆炸物很多，而敌人就一个，不难应付。下起降平台，一路屠杀，按照声波的提示打坏所有弱点前，先清光敌人，最后再从上方离开。

激光鸟开门后，进门先别拉拉杆，在拉杆右边的显示器上找到录音05。随后在一个狭窄的场景会遇到多个霰弹枪兵和飞行兵的组合，先一边退后一边秒前者，后者换上火箭筒打下来就行。找到铁甲龙后，先把全部破坏点搞定，声波稍等一会声波就会从天而降。把声波背后放置的道具捡起来，下面要打防御战，所有的敌人都会从右边攻过来，许多霰弹枪兵都会掉能量块，旁边的弹药补给也够，它们靠近了声波也不会有什么影响。这里需要注意的是，声波黑电脑成功的判定标准不是时间，而是威震天消灭全部敌人，如果敌人全灭了还没有成功，可能是有漏掉的狙击手在天上飞，找到并干掉。



经典语录 | 我是未来的领袖。——红蜘蛛

第十一章 红蜘蛛的背叛

◆剧情

仓皇逃跑的红蜘蛛成了霸天虎的通缉犯，但它显然不会就这么善罢甘休。红蜘蛛的大计划是侵入震荡波的设施，找到被其囚禁的神秘实验目标，来为己所用，组建属于自己的军队。可是它显然再一次打错了算盘，因为被震荡波囚禁的实验目标，是威武霸气不愿服从别人的钢锁。

◆流程

控制角色	红蜘蛛、钢锁
所属阵营	霸天虎 / 汽车人
蓝图数量	无
录音数量	9 个

起初是控制霸天虎小杂鱼，到控制室检修线路，然后被红蜘蛛给宰了。可以操作红蜘蛛后，不要出控制室，门左边就是录音 01，放个炸弹在悲催的小杂鱼头上，接着要迅速秒掉对面的三个敌人，如果它们触发警报就没戏唱了。这里一共要黑掉五个警戒塔，再用 EMP 摧毁震荡波的信号塔，红蜘蛛的能力和飞过山一样是隐形，所以很方便。面前的警戒塔黑掉后，退回刚来到这个场景的位置，以面对警戒塔为准，变形左转，围着刚才出来的这个塔飞，然后注意看有个缺口可以进到一个控制室里，里面有录音 05。还是回到刚才刚出来的位置，这次往右边一直飞，找到一个放有两个装备补给装置的露天平台，这个平台的前方有个控制室是可以从顶部下去的，里面有录音 02。由于红蜘蛛的暗杀是在敌人身上放炸弹，动作的持续时间有点长，这里建议直接用隐形过去黑塔，成功后炮台会自动攻击敌人，无需我们动手，一旦出现红色的目标锁定提示，证明有敌人正在往警戒塔移动，迅速解决。

三座信号塔中，右边的一座相对要容易点，左边一座所在的建筑内会走出一队巡逻兵，这时可以用红蜘蛛飞到建筑物的左边角落，等大部分的人都走光了再进去收拾最后两个，就在左边这个控制室里，有录音 03。最后一座塔要从正上方进入，这里也有飞过山章节中遇到的反隐形机器人，好在位置不算开阔，如果手里有 SCATTER BLASTER，硬拼也是可以的。随便从斜坡的哪边下去，在两个斜坡底部交汇的控制台上放着录音 04。EMP 装好后，还要飞去外面给终端再装上一个 EMP，大门打开后赶紧全速飞进去。经过各种漏电区域，轰开提示位置落地后转身，能看到背后被拦住过不去的位置有录音 06，此时注意看右边有路可以通过去，记得这个位置。往前走会到达一个泛紫光的路口，左边通往目的地，此时右转，然后从左上方翻过去即可捡到刚才看到的录音。袭击总控制室的敌人，接下来靠近钢锁。



等红蜘蛛把废话说完，抓住再把它扔出去。一路用 B/ ○键各种砍，Y/ △键为冲刺攻击，按住 LT/L1 是防御，按住 LT/L1 的情况下按 B/ ○键是用盾牌横扫，RT/R1 则是捡起物体，再按 RT/R1 便会投掷出去。钢锁势力超强，所以这一路又是屠杀。见到飞标后，震荡波会说一大堆废话，此时先顺着房间左侧走，能找到一个带电的门，这个门背后就是录音 07，需要放出飞标后，才能把这个门打烂，捡到录音。这里会出现很多敌人，它们的移动比钢锁快，捡起爆炸物扔出去是最好的对抗办法，这些爆炸物会不断补充，需要注意的是，钢锁虽然有五百的生命值，但看到护盾要坏了还是应该选择在一旁躲一下，全敌人后把飞标放出来。

跟着飞标走，来到一个房间后，把四处都查看一下，飞标开门后进去，一到岔路口立刻左转，把一扇可破坏的门打烂，接着再砸掉商店，在里面房间的最左侧找到录音 08。下个场景会遭遇炸弹，对抗思路依旧是扔爆炸物来砸它，杂鱼什么的不必管，集中精神对抗炸弹就行，时刻注意护盾的消耗，万一掉血了就捡场景中的能量块。用炸弹开门，飞标触发了防御系统，等其解除后故意从道路的洞掉下去，在右前方的地方捡到录音 09。

实用技术 攻略透解

第十二章 钢锁粉碎一切

◆剧情



多亏红蜘蛛的多事，钢锁顺利逃出了震荡波的实验室，由于被震荡波做了点手脚，钢锁无法自由发挥自己的全部实力，似乎连思考也变得困难，但它依然记得要救出自己的队友，也就是其他的机器恐龙，而机器昆虫无疑是钢锁前进道路上的最大障碍。救出全部队员后，大家发现霸天虎想要开启传送门，尽管钢锁反对将这件事情告诉擎天柱，但手下的队员已经将信息传达出去。钢锁在对话中斥责擎天柱太软弱，两人都有意向阻止威震天去摧残另一个世界，但钢锁仍然决定独自行动。在一连串的战斗过程中，钢锁的变形能力恢复，并最终把震荡波撕成了碎片，但它自己还没来得及逃出设施，就被巨大的爆炸吞噬。传送门终究还是被打开了。

◆流程

控制角色	钢锁
所属阵营	汽车人
蓝图数量	无
录音数量	4 个

钢锁掉到下层后，会来到一个地板破裂的地方，从左边下水，走进前方墙壁的破洞右转，捡到录音 01。刚与前方的三个霸天虎遭遇又掉进洞里了，在这个场景左边角落的紫色仪器旁捡到录音 02。斩断拦路的恶心东西，接着遭遇大量昆虫机器人，连打 B/ ○键就能像放无双一样干掉它们。与反冲交上手后，它会放出昆虫机器人，这时只需要站着不动，它冲刺过来就翻滚躲开，接着上去猛砍即可。随后钢锁的力量觉醒，按 RB/R2 变形，接下来又是屠杀，B/ ○近身攻击，RT/R1 喷火，Y/ △键是终结技，可以对稍微大一点的敌人使用，最后让剑龙把你拉上去。

跟着剑龙走，在它跳下去的地方右转，能看到两个红色的东西，过去砍掉，录音 03 就在后面，拿到以后再跟随剑龙跳下去。路断了用前冲通过，前方的大门需要趁其打开的空隙把爆炸物扔过去，炸掉开关。来到室外，再次遭遇大批昆虫，飞蛾一样的家伙可以扔爆炸物解决，也能跳起来砍，等它们集中出现的时候就变形成霸王龙秒杀。剑龙把钢锁拉上去后别跟着，右转在道路尽头捡到录音 04，这也是本作的最后一个收集品。剑龙冲得太快，把路也给堵死了，先砍一下地面的开关，然后马上冲刺拿到上方的爆炸物，再跳到下层，丢到门后的开关上，速度慢了的话需要重新来过。

往前走可以频繁变形，大范围秒敌，顺便破坏目标设施，一路杀下去，需要注意的是这个部分护盾的耐久可能掉得比较快，提前找到那些持有能量块的在空中飞行的杂兵，跳起来砍就行了。在找到嚎叫的场景，先要和大量杂兵战斗，待嚎叫的生命值出现后，要变成恐龙形态去摧毁场景中的设施，这个只有在恐龙形态下才能办到，争取在一次变形中摧毁所有，即使是恐龙形态，按住 RB/R2 也是可以冲刺的，而且还具有攻击判定，万一来不及就再等一次，杀敌越多提供的能量就越多，钢锁也能更快地变形。剧情过后，由飞标带着钢锁脱出，一路开炮狂轰，加速飞行。落地后可以不用管杂兵，主要目的就是拿起爆炸物扔开关，钢锁要找震荡波寻仇。解决震荡波后全力脱出，全程冲刺不要停下来。

经典语录 | 汽车人，变形出发。——擎天柱

第十三章 万众齐心

◆剧情

被开启的传送门变得不稳定，要想撤离只有尽快起飞，猛大帅主动把自己维持生命的能量源输送给方舟，使其得以及时发射升空。汽车人的方舟接近传送门，大批霸天虎乘坐报应号追了上来，双方开始了最终之战，霸天虎几乎全员都登上方舟进行大范围破坏。就在威震天以为自己可以杀死擎天柱的时候，大黄蜂冲出来保护了擎天柱。也许是受到战友的鼓舞，擎天柱再次振作起来和威震天对抗，然而这场战斗还没有来得及分出胜负，破碎的方舟连同汽车人与霸天虎，全都被吸进了传送门。

◆流程

控制角色	声波、天火、混天豹、爵士、威震天/擎天柱
所属阵营	霸天虎/汽车人
蓝图数量	无
录音数量	无

离开前去商店带上顺手的武器，按RB/R2放出轰隆隆，突入进汽车人方舟，落地后放出激光鸟，接着再放出轰隆隆，由于两个小家伙非常强大，因此这一路声波只需要躲好补枪，执行任务就行了，战斗可以全部交给它们。需要注意的是声波放出它们的时候是没有无敌时间的，如果站在路中央会被汽车人打成马蜂窝。

可以控制天火后，飞出去破坏三条铁链，先用默认武器扫射铁链的外层，直到找到弱点，将其摧毁掉，三条铁链的弱点都在不同的位置，要尽快寻找，飞行过程中只要保持移动就不会被敌人命中太多次。

由于汽车人的活力非常猛，因此混天豹也没太多顾忌，防御着往前，一直冲到提示的地点，挡路的全部毁掉，这种火力强度下没办法等护盾恢复，只能尽快往前冲，路上有能量块补给，不要错过。



驱车去找混天豹，把场内的补给拾取一下，场景内的主武器和重型武器弹药补给点是固定的，还有一处能量源无限补给，观察好地形马上开战斗。混天豹的主要攻击方式有两种，全屏飞弹和火焰喷射，飞弹的降落轨迹是能提前看到的，被打中的话往往会中好几发，非常痛，因此一定要躲开。作战方法是灵活跑位，持续攻击混天豹，只要一看到它身上出现钩锁提示，就马上飞上去对准它的头猛攻，一旦看到按键提示就马上跳下来，否则会被打掉一半的护盾耐久，旁边有几处平台可以使用，但它们往往很快就被混天豹给打烂了，反复几次即可在天火的帮助下进入第二阶段战斗。混天豹使用盾牌后就不用开枪了，因为攻击全部无效，把其引到天火扔下的EMP上面去，接着用钩锁撂倒它，马上使用空袭锁定给它重击，随后会出现其他杂兵干扰，不要去管，我们的目的依旧不变，再来两次就能搞定了。

剧情过后，要选择是控制擎天柱还是威震天，B/○键为攻击，Y/△键为重攻击，LT/L1键为使用盾牌。如果选择擎天柱，对抗思路为先近身，然后用LT/L1格挡威震天的攻击，它动作一停止就猛砍。威震天变形的话就慢慢往前走，它一开炮就闪避，接近到一定距离它会变回来，威震天的旋转攻击只要按住LT/L1就能轻松防御。如果中了EMP的话不要着急，按住LT/L1键慢慢往后退就好，途中要是出现QTE，全是按B/○键。选择威震天的话要稍微麻烦一点，因为擎天柱到后来会频繁使用冲刺，近身它也能破防，好在不太痛，由于找不到什么空隙，建议在其距离够近后直接砍。总得来说威震天没有擎天柱难对付，但后者没有前者那么耐打。

全成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	具体要求	点数/杯种
The Exodus	完成第一章。	10/铜杯
Defend the Ark	完成第二章。	10/铜杯
Metroplex Heeds the Call	完成第三章。	10/铜杯
Eye of the Storm	完成第四章。	10/铜杯
Cut and Run	完成第五章。	10/铜杯
Death from Above	完成第六章。	10/铜杯
Belly of the Beast	完成第七章。	10/铜杯
Combaticons Combine!	完成第八章。	10/铜杯
Megatron Returns	完成第九章。	10/铜杯
The Final Countdown	完成第十章。	10/铜杯
Starscream's Betrayal	完成第十一章。	10/铜杯
Grimlock Smash	完成第十二章。	10/铜杯
Till All Are One – (Optimus Ending)	扮演擎天柱完成第十三章。	15/铜杯
Till All Are One – (Megatron Ending)	扮演威震天完成第十三章。	15/铜杯
The Battle is Far From Over!	以简单难度完成游戏。	25/铜杯
More Than Meets the Eye	以普通难度完成游戏。	50/银杯
All Hail You!	以困难难度完成游戏。	100/金杯
The Last Stand	第二章中第一个霸天虎跳跃者出现时，拯救两个汽车人。	15/铜杯
Carnage in C–Major	第三章中用一次猛大帅的空袭杀死五名霸天虎。	15/铜杯
Invisibility Spray	第四章中潜入设施时不被发现。	15/铜杯
Target Master 2.0	第五章用带有瞄准镜的武器，击杀一名正在空中飞行的狙击手。	15/铜杯
Car Wash of Doom	第六章中打爆全部追踪爆炸的空雷。	15/铜杯
Club Con!	第七章中撞毁一架飞机。	15/铜杯
Fusilateral Quintrocombiner	第八章中把一名敌人从像球门一样的建筑物之间打飞。	15/铜杯
I, Robot Master	第九章中摧毁全部红蜘蛛的雕像。	15/铜杯
The Harder They Die	第十章中使用威震天的能力，一次杀死五名汽车人。	15/铜杯
Internal Affairs!	第十一章中在霸天虎启动警戒塔前，将这些警戒塔全部黑掉。	15/铜杯
Slap the Grimlock	第十二章中用爆炸物杀死一名正在空中的跳跃者。	15/铜杯
Monacus Spender	在商店花掉二十五万块钱。	25/铜杯
Reconstructor	将一把武器的升级全部购买。	15/铜杯
Master Builder	将全部武器的全部升级购买。	25/银杯
Teletraan 1 Regular	对全部武器、武器升级、能力、道具评分。	10/铜杯
Chop Shop	购买全部武器和能力升级。	50/银杯
Beachcomber	收集所有蓝图。	25/铜杯
Cassetticon Audiophile	收集所有录音。	25/银杯
Octopunch Scavenger	在故事模式或生存模式中打开十五个装备补给箱。	15/铜杯
Reconfiguration Matrix	在多人模式中创建一个角色。	10/铜杯
Headmaster!	将一个职业升至满级。	25/铜杯
King of the Scrap Heap	将四个职业全部升至满级。	100/金杯
What Prime Directives?	解锁Prime模式。	25/银杯
Full Throttle Scramble Power!	在多人模式的任意线上竞赛模式中获得冠军。	15/铜杯
Ultimate Menasor	在一场抢旗模式中抢到三面旗子。	15/铜杯
Moonbase One	在一场征服模式中一人占领三块区域。	15/铜杯
Ballistic Energon Goodie	猎头者模式中一次性带五颗头回来。	15/铜杯
Heavy Metal War	在一场团队死亡竞赛中杀死六名不同的敌方玩家。	15/铜杯
Robotopossum	在生存模式Ignition地图中抵御十五批敌人的攻击。	15/铜杯
Maccadams Old Oil	在生存模式DownFall地图中抵御十五批敌人的攻击。	15/铜杯
Space Pirates!	在生存模式Oblivion地图中抵御十五批敌人的攻击。	15/铜杯
Rust Marks	在生存模式Ancients地图中抵御十五批敌人的攻击。	15/铜杯
Ultra Power Master	在生存模式中花掉十万块钱。	25/银杯
Vector Sigma Victory	获得其他全部奖杯。	–/白金

文 狼来了&K裸紧K　美编 心の永恒



本　次
研究除了有《女神异闻录3》以及原创角色的招式分析及基础攻略外，还会为各位介绍一下游戏中除去逆切外的防御手段。杂志上的《P4U》研究到本期为止，后续的研究请关注《PS3专辑》。顺带一提本次研究的题头图由“K裸紧K”创作，文中部分角色的攻略也是在她的协助下完成，在这里特别感谢一下这位从“《苍翼》系列”开始，至今都一直支持小编工作的女玩家（曾用笔名：萝卜魔、金草罗仪等）。

研究中心 RESEARCH CENTER

多机种	女神异闻录4 午夜竞技场	Atlus	格斗
	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		日版
	2012年7月26日	1～2人	8100日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：12岁以上

逆切以外的防御手段

输入简单指令后的第1帧便能以全身无敌的状态进行反击的“逆切”是游戏中的强力防身手段，但假如被对手防住或回避掉，那么基本就只能看着对手重创自己了，因此逆切可以说是风险很高的防御手段。有鉴于此，下面为大家介绍一下其他的常用防御手段，熟悉了对手的角色后，根据情况而作出最合适的应对能大幅度降低防守时的风险，不过它们和逆切一样都是一把“双刃剑”，因此没有十足的把握时还是不宜滥用。

防御反击

优点	弱点
对手以本体进行连续的压制时较容易成功	需消耗50%SP，招式的发生速度不快，可能被对手以跳跃取消等行动躲过

能在防御中使出的防御反击是被对手压制时最为安全的防御手段，对手除非已经猜到防守方要用防御反击，否则基本都会被防御反击的招式命中；如果对手有50%SP来快速取消、或者用一些可以跳跃取消的招式来压制的话，防守方就应该谨慎使用。



▲假如对手使用Persona的多段攻击来压制，那么也不要贸然地使用防御反击。

回避行动

优点	弱点
对打击属性无敌且可以和对手交换位置	无敌时间不是第1帧发生，动作结束后的硬直较长

输入指令后从第3帧开始（也就是说前面2帧处于无防备状态），角色的全身进入对打击属性无敌的状态，但此时可以被对手抓投，而且还属于被CH的判定。另外回避行动结束后，角色会出现9帧的硬直，这段硬直无法以任何行动取消而且被打时也是CH判定。虽然无敌时间的发生和持续是全角色共通的，但由于移动的距离不同，所以性能也会有所不同，简单来说就是移动距离越远，回避性能就越好。

大跳跃后准备拆投

优点	弱点
可以躲开地面投技以及对手的骗拆投行动	容易被对手的对空招式和下段攻击命中

假如对手在压制的途中故意延迟输入指令，然后利用时间差对防守方使用投技，这时防守方就可以在一瞬间输入大跳跃＋拆投（投技）的指令，之后如果没有跳起来，也会自动拆掉进攻方的投技；如果对手猜到防守方要跳跃逃跑而使用空投，由于已经预先输入了拆投的指令，所以也能自动破解进攻方的攻势。不过需控制这种防御手段的使用频率，否则对方可能会故意让防守方起跳，然后立即以不可空中防御的招式来对策，另外假如进攻方以下段的2A连打压制，那么也会在输入大跳指令时被破防。

小跳跃

优点	弱点
能对策足扫和投技	对足扫和投技以外的招式无防备

小跳跃在发生后会进入对足扫属性（下段技一般都是足扫属性，比如大众的2A）以及投技无敌的状态，所以当对手打算以2A和投技来破防时，小跳跃就能同时化解它们的威胁并起到转守为攻的作用（小跳跃中可以出招），不过只要对手使用足扫属性和投技以外的招式进行压制的话，那么小跳跃就完全无效。因此小跳跃主要用来对付对手的固定连携。



▲小跳跃对美鹤的足扫有特效，尤其是当美鹤打算取消足扫上前抓投的时候。

疾退

优点	弱点
可以拉开距离并躲开对手的部分招式	无法回避持续时间长的招式，无法在地面受身后立即使用

疾退动作发生后角色会处于持续时间为6帧的全身无敌状态，全角色共通，只有艾吉斯在喷射模式中的疾退有7帧的无敌。因为系统设定为在地面受身后无法第一时间使用疾退，所以“受身后立即利用6帧无敌的疾退来逃跑”的“美好愿望”是不成立的（笑）。疾退的主要作用是利用无敌时间来躲过对手的一些试探性招数或者退到对手无法有效立回的距离，比如中距离遇到美鹤时就可以用疾退来躲开她的5A。



▲绝大部分角色的疾退性能都相差无几，惟独阳介的疾退非常强力。

直防

优点	弱点
失败时的风险相对较低，成功时能增加大量SP	较难对连续的下段压制奏效

地面直防成功后防守方会减少2帧的硬直，而空中直防则可以减少4帧的硬直。在成功直防的前提下可以提高其他防御手段的成功率，比如直防后大跳跃后拆投、直防后回避等等。另外由于自身的硬直减少了，所以一些通常情况下没有间隙的连携也有可能出现空隙，此时防守方就有机会在空隙中使用逆切或者其他无敌技来反击。

©Index Corporation 1996,2011.Produced by ATLUS

《P3》组及原创角色招式分析、基础攻略

桐条美鹤

角色强度：★★★　　**上手难度：★★**





▲5A尖端能碰到对手的距离是对美鹤最有利的，因此对战中应该尽量将距离控制在这个范围以内。



▲JB的对下方判定很强，空对地时可以在跳跃的至高点使用，利用招式的尖端来打击意图地对空的对手。

基础攻略

地面战时将对手与自己的距离控制在5A和2A尖端的位置是所有美鹤使需要掌握的。中距离牵制基本上依靠5A，如果对手打算利用低身位的招式来躲过5A的判定，此时就可以用2A来招呼对方。5B的动作途中美鹤处于下半身无敌的状态，压制时可用此招来对付意图用2A插动的对手。空战时可以将所有空对空的情况交给JA，CH命中时如果对方离地面比较近，我方可以落地后以5A追击并带入后续连段；用JB空对地时要控制好判定发生的时间，控制好的话就算不能将对手的地对空招式打掉，也至少能与对方相杀来避免受创。

4蓄力6A/B无论作为牵制技还是突进技都能给予对手极大的压力，被防时只要不是在贴身的距离就不会受到对手的确反，而且还会处于有利的状态让美鹤可以继续牵/压制，所以在用5A和2A碰到对手并将对方推开一段距离后接上4蓄力6A/B是不错的选择。此外由于B版可进行蓄力且蓄力后的伤害极高，因此与对手处在中远距离时可以使用B版蓄力，然后观察对手的行动，瞄准对手起跳时处于不能防御的瞬间、或者跳跃后出现落地硬直的瞬间来重创对手。



◀4蓄力6B的持续判定被防时自己处于有利状态，这里说的持续判定其实就是指在一定距离外出招，然后只以剑尖的判定来接触对手。

VS.桐条美鹤

4蓄力6A/B在非最远距离被防时美鹤会出现4帧的劣势，我方可利用这4帧的优势转守为攻。此种情况下美鹤可能会用逆切或者超必杀技来逆择我们，不过只要她的SP不足50%，那么就难以取得回报，另外有6帧以下招式的角色可以在直防了她的4蓄力6A/B后进行确反（大众投技也是不错的选择）。对上美鹤时需要留意她以4蓄力6A/B的尖端来接触我方，因为就算被防后她也基本没有劣势，所以切勿在此时反击，没有确认状况就乱动是遇到牵制力极佳的美鹤时的大忌。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	游戏中首屈一指的地面牵制技，招式的整体发生不慢，虽然打点高容易被一些低身位的招式躲过，但可以用来封跳甚至对空；命中/被防时都可以用必杀技或者除2A以外的通常技取消
5A追加A	–	–	和5A一样命中/被防时都可以用必杀技或者除2A以外的通常技取消，另外5AA命中地面或空中的对手后→最速5B是常用的连段组成部分
5A追加A追加A	–	–	只有命中时才能跳跃取消，其余的取消法则和5A、5AA相同，另外命中时也可以接上最速5B形成连段
4/5/6B	–	–	对应FC，可用来确反逆切形成大伤害连段；输入4/6方向可以改变攻击的距离，招式可进行蓄力，蓄力后发生变慢对手可以垂直跳跃或回避到身后再进行确反，但命中后对手的硬直加长且可以直接接上足扫
5C	○	–	共有15段攻击，途中可用必杀技取消招式，最后一段命中后会将对手浮空，但基本只能在FC起始的连段中或本身CH命中时才能打完15 Hits，属于连段专用技
5D（追加D）	○	–	攻击距离长达3/4个屏幕，但距离太近或者对手蹲姿时招式会挥空，挥空硬直较大，基本只在中远距离用来对策对手的远程牵制；无论命中还是被防都可以追加输入D来将对手往自己所在的方向拉回来，之后可进行追击
2A	–	–	与5A相辅相成的牵制技，虽然距离没有5A长，但也比平均的2A要远，最多可进行3次连打，命中/被防时可以用必杀技或5A以外的通常技取消
2B	–	–	此招是美鹤所有招式中惟一可以在被防后进行跳跃取消的招式，同时也是连段的常用组成部分，途中有对空中攻击无敌的性能，但发生稍慢且横向判定不强，因此对空时需要5A、逆切、空投等招式的辅助
2C	○	–	发出来的飞行道具会自动追踪对手，只要接触到对手就会强制对方进入魅惑状态，因为招式的收招硬直较小，常在压制时配合5A、2A来给予对手更多的压力；招式可蓄力，蓄力后的飞行道具会滞留在场上更多的时间
2D（追加D）	○	–	命中/被防后的拉回性能与5D追加D相似，除非对手的距离较远，否则一般只作为连段组成部分而不用来对空
JA	–	–	虽然是中段技，但对下方的判定较弱，它的优势在于其极长的横向判定，而且持续时间长，用来先置空对空有极佳的效果
JB	–	–	命中空中的对手时将对方叩落，一般在JA空对空成功后以此招来将对手打回到地面，然后再进行擅长的地面牵制；JB对下方的判定非常强，但由于发生偏慢，所以常在SP充足的时候利用“起跳的同时JB→快速取消→JB→落地追击”的套路来择对手的中段，这种应用还可以在2蓄力8D起攻时使用
JC	○	–	招式的动作类似于5C，但只有一段判定，命中后会将对手吹飞至高处，常用的套路是“接近对手给予对手压力→JC来对付拆投失败出现硬直的对手→追击”
JD（追加D）	○	–	攻击距离、命中/被防后的情况基本与5D追加D一致，主要用来牵制中远距离的对手，使用时需注意被对手猜到然后以回避来对本体进行确反
共通技			
总攻击	–	–	动作类似与5B，同样可以附加4/6方向来改变招式的攻击距离，虽然途中对下段判定以及投技无敌，但由于招式本身的发生较慢，所以最好在有50%SP快速取消的情况下再使用
足扫	–	–	对应FC，被防后自身微不利，招式途中处于低身位，连段的主力招式之一；如果长按按键可以取消攻击判定，虽然收招硬直不大但途中处于无防备的状态，压制时要慎重使用
投技	–	–	美鹤的中段技偏弱，因此若要在一般情况下打破对手防御的话则必须将投技作为多择的手段之一，部分角色版中命中后可以追加4蓄力6A+B，CH命中时则全角色确定，版边投到对手后可以无消耗输出3000以上的伤害
空投	–	–	因为美鹤的地面压/牵制能力很强，对手经常被迫通过跳跃来逃跑，此时就可以用性能优秀的空投来空对空，CH命中时可以直接追击，否则需要用快速取消或追击霸才能打连段
逆切	–	–	攻击范围非常广且无敌时间相对较长的逆切，可以空防，空中版本的性能基本与地面的相同；如果SP充足，被防后可以在落地的瞬间以超级取消来取消自身的硬直，籍此来对付意图确反的对手；因为美鹤落地后只有8帧的硬直，假如对手没有8帧以内的招式，那么难以对她进行大伤害的确反，而大部分角色确反处在空中的美鹤时也难以无消耗地打出大伤害
必杀技			
4蓄力6A/B	–	★	突进技，地面牵制的核心招式，发生快判定强距离远且收招硬直小，就算挥空也基本不会遭到确反，惟一的弱点是无法命中处于低身位的对手；A版被防会有4帧劣势，如果在近距离被部分对手直防的话会受到确反，如果是以招式的持续时间让对手防御，之后则自己微有利，CH命中后可以前冲接上5A及后续连段，通常命中时也有3帧的优势让美鹤继续进攻；B版的发生较慢但威力高且可以通过长按按键来蓄力，攻击距离也在A版之上，另外还可以输入4/6方向来改变攻击距离，不蓄力时近距离被防有4帧劣势，蓄力后则自身微有利，版边高伤连段的重要组成部分之一；SB版的发生为6F，用来确反非常好用，被防后的状况基本与B版相同但不能蓄力，命中后将对手大幅度吹飞，空中命中时产生滑地效果，近版边时可以追击
2蓄力8C/D	○	★	命中后对手处于冰洁状态，C、D、SB版的飞行道具出现位置有所不同，SB版的攻击次数更多，C版除了用来连段外还可以封跳，D和SB主要在特定的套路后用来压对手起身，然后本体再上前多择
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	发生极快的超必杀技，暗转后对手无法以回避行动来躲过，另外A和B版都可以通过蓄力来增加最后一段追加攻击的威力，被防时大确反
236236C/D	○	–	该招无法在空中防御，所以看准了对手的行动时用来对空也有不错的效果，C版的发生较快但威力低于D版，前者的攻击距离远后者的则比较近，除了用在连段的结尾来抢血外，偶尔会在逆切被防落地后利用无敌时间来重创意图确反的对手，但要注意对手可以在暗转中通过回避行动移动到本体的身后进行确反
（觉醒）214214C/D追加C/D	○	–	生成冰块后，按C键是发射2块、D键则是全部一起发射；因为招式从发生到出现攻击判定需要经过较长的时间，所以在实战中的使用率非常低，另外由于招式需要Persona支持，所以发动此招后除非Persona消失，否则无法使用其他与Persona相关的行动

真田明彦

角色强度：★★　　**上手难度：★★**



基础攻略

以近距离猛烈的攻势打破对手的防御，瞬间夺去对手大量体力是真田明彦主要的作战方式。因为是标准近战角色的缘故，真田明彦缺乏中、远距离的攻击手段，面对不少角色时会被欺负"手短"，因此接近对手成为了使用真田明彦的一大课题。使用Persona进行攻击时，距离看上去虽然长，但实际因为硬直长的关系，风险相当大，不推荐作为主要接近手段，偶尔在比较有把握的情况下用来摸奖倒是可以的。

地面进攻可以看准时机使用236系列，236A、SB版的快速冲拳不仅可以作为连续技使用，用作于突进也是不错的手段，抓住对手后可继续进行压制。空中以低空前冲A、B接近对手，若对手开始戒备并常预判挥2B对空，可尝试用JC打出CH来换取大回报连段。近身后用旋风系统派生236CD正逆择、4A/B无法防御技、足扫、投择等展开猛攻，面对乱反击的对手可以用SB版全身无敌的招对策。战斗中后期经常会和对手拉开距离陷入僵持状态，如果有多余的能量可以快速取消的安全状态下，不妨试试用旋风状态的6A/B来迅速突进，成功后回报可观失败的话要马上快速取消避免反击，另外这招配合D系地球使用的话可以降低被反击的风险，不过相对的大伤害回报连段也几乎没有了。

面对以远距离战斗为主的角色，可以多利用D系列的地球将对手吸过来，以此制造进攻机会。特别是自己在版边的时候，使用顺利的话说不定可以将对手一口气拉到版边解决。

旋风系统

真田明彦有着独有的旋风系统，部分技能只有在旋风系统中才能使出，旋风等级最低为LV0，最高LV3，玩家可在SP槽上方看见LV图标。

将真田明彦的招式细分为旋风系统起始、中继、完结三大类。

起始技，也就是可以启动旋风系统的招为：5A连打、投、214A/B、236A/B、236C/D、214C/D、J214A/B、LV3以下的超必杀技

中继技，可以增加LV等级的：投、214A/B、旋风4A/B、旋风4C/D、旋风6C/D、LV3以下超杀

完结技：逆切、旋风6A/B、小跳、AB、足扫、回避、任何需要用到persona的攻击、LV3超杀

旋风等级提升之后，很多性能会产生变化：部分招式的Hit数和伤害会根据具体等级改变、足扫硬直减少、总攻击发生速度变快距离增加、逆切前进距离增加、浮空高度和无法受身时间增加、还有部分招式LV2变成将对手滑地放倒、LV3弹墙，整体变化非常丰富。





▲真田明彦的几个SB起手都能打出回报相当大的连段，压制时不要怕浪费，积极地使用SP吧。

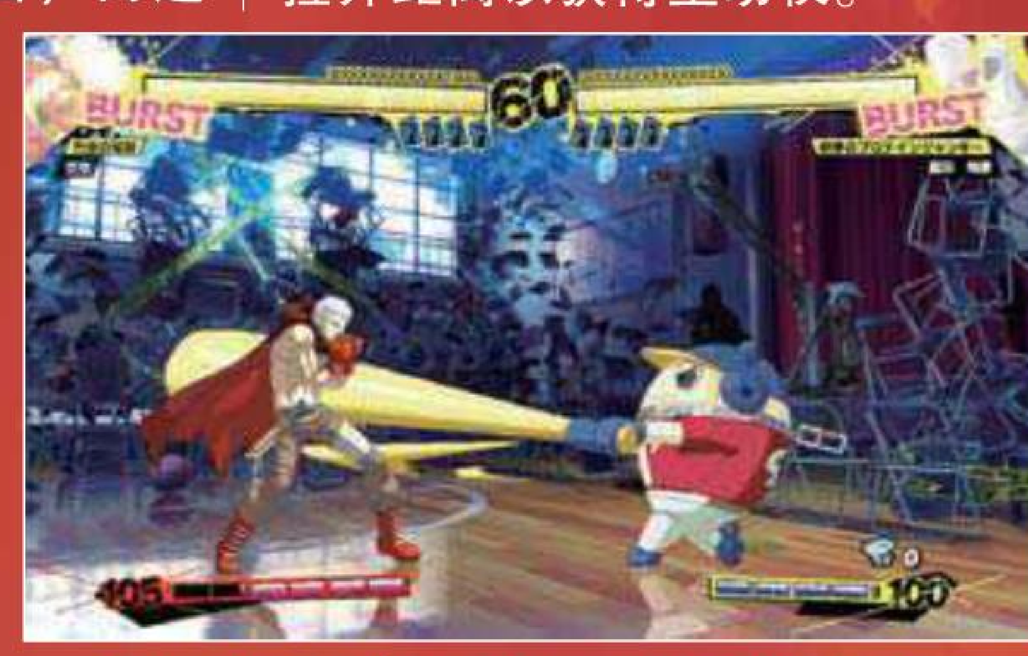
◀将对手吸过来时推荐使用回避或是空中转向+疾退来交换左右位置。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生最快级别，距离很短。由于打点高的关系会被低身位的2A、足扫等对策，不过可以用于对空或打起跳
5A追加A	–	–	带有拉回效果
5A追加A追加A	–	–	进行4次前后高速攻击，实际没有择正逆效果
5B	–	–	发生速度不错的两段拳击，对应FC，回报高，是防住逆切等大硬直招式后的主要反击手段。只有命中对手时才可以jc
5C	○	–	Persona将大剑斩下，中段，范围大速度慢
5D	○	–	Persona把地球放在胸前将敌人吸附过来，按住D不动可延后吸引发生时间
2A	–	–	蹲下的小拳，同样非常快，距离短，不是下段
2B	–	–	向上勾拳，上半身无敌的优秀对空技
2C	○	–	蹲下状态召唤Persona斩击，比5C距离短并且要慢
2D	○	–	蹲下召唤Persona放地球吸附敌人
JA	–	–	向正前方的小拳，速度很快距离短，横方向的判定优秀，空对空的主力技
JB	–	–	向斜下方的两段殴打，主用于空对地
JC	○	–	本身无视惯性停滞在空中召唤Persona进行范围巨大的斩击
JD	○	–	本身无视惯性停滞在空中，Persona从地上出现开始放地球吸附敌人
共通技			
总攻击	–	–	小跳起双拳朝下殴打，LV0的话比较慢
足扫	–	–	用拳挥扫足部，唯一的下段技，若在旋风系统中用于收尾技则无法用必杀技取消
投技	–	–	抓住敌人殴打两拳，之后进入旋风系统
空投	–	–	从空中把敌人打下
逆切	–	–	全程在地面的两段升拳，第一段无法空防、LV0 CH时基本只能接觉醒必杀技，LV2以上的比较容易带入连段
必杀技			
236A/B	–	★	快速冲上前去，路线中的纵轴有敌人话，会在那一点进行多段连续拳，B版比A版发生慢、距离远；SB版同时具备A、B版的优点
214A/B	–	★	进行上中段的当身，当身成功的话之后进入旋风系统，若不派生则会在原地竖大拇指，回复10/15能量。A版持续短；B版持续长但相对破绽也大；SB版对应上中下全段
236C/D或旋风系统中6C/D	–	★	俯下身子向前突进，上半身无敌，进入旋风系统。SB版非常的快并且能穿过敌人进行逆向攻击
214C/D或旋风系统中6C/D	–	★	C版原地摇晃，按住不动可以持续摇晃，D版则是向后退，都是上半身无敌，进入旋风系统
旋风系统中6A/B	–	★	旋风系统收尾技，直线高速突进拳，A版发生非常快；B版稍慢但距离和伤害增加；SB版附带全身无敌效果，可将对手打飞上天并进行追击，虽然有风险但使用得当经常可以使战局一发逆转，因此统称男人的浪漫
旋风系统中4A/B	–	★	勾拳，A版最快，被防御后我方不利；B版慢并且可以蓄力，被防御后我方有利，蓄最大时有无法防御的效果；SB版全身无敌（不对应投技），被防御后我方小有利
（空中）214A/B	–	★	斜下冲向地面，A版发生快落地硬直长，能放倒敌人；B版发生较慢，但打飞敌人后可追击；SB版发生和A版相同，比A版更早进入旋风系统
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	飞天多段升拳，A版发生快，可以追击；B版比A版发生慢但威力高，距离也相对较远，LV3以下落地后可继续用这招连段并且会提升LV，通常用作连段当中
236236C/D	○	–	给自己的拳上附加感电效果，之后自己的A、B攻击都将使对方感电（即使被防，不过命中后的持续时间会比较长）。D版比C版完成慢但过程中有很长的无敌时间，掌握好可以用此招让对手的攻击打空，从而进行还击。另外也可以作为取消逆切硬直的手段
（觉醒）214214C/D	○	–	召唤Persona进行全屏幕的电击，命中的敌人进入感电状态，是真田明彦唯一的飞行道具，两个版本没有明显的区别。硬直巨大，本身在全部攻击完成之前无法进行其他行动，近距离被防必定遭到大伤害反击，不能快速取消的情况下慎用。

VS.真田明彦

与真田明彦战斗要活用距离优势，在地面用距离长的招做好牵制，真田明彦方看到后会不敢胡乱用冲刺攻击，而选择从空中进攻，我方要用2B做好应对。当然对空不能胡乱挥，特别是真田明彦处于中、高空时，一不小心被Persona打出CH一下子就会被夺走大半体力，所以对空要看准高度。我方被压制时多注意中段，真田明彦进入旋风系统时胡乱反击会被SP技痛揍，看准时机回避或跳走是比较安全的选择，总之切记近距离被压制不可硬拼，多拉开距离以获得主动权。



▲用适当长度的招进行牵制，阻止真田明彦接近。

艾吉斯

角色强度：★★★　　上手难度：★★★



基础攻略

艾吉斯除了设有子弹数限制，还分为普通模式和喷射模式，玩家可以在SP槽上方看见这2个设置。不少招式在有子弹的状态下会比较强劲，因此切记不要胡乱浪费地发射子弹。普通模式和喷射模式的切换也是非常重要的。战斗开始时艾吉斯会处于普通模式，通过22A/B指令可以在喷射模式间转换，转换模式时会有一定的破绽，所以要看准机会再用。

喷射模式

喷射模式中艾吉斯有着强到离谱的机动力和优秀招式，利用飞行JC、236C/D可迅速接近对手，然后以足扫和JB制造无法反应的超高速中下段择：足扫→6JB、5B→6JB、5B→足扫，光是这样简单的几招就足以让对手十分吃力，即使是上级玩家也拿它没办法。JB即使被防也可以继续以JB、2A、投压制，摸到对手并将其放倒后除了继续中下段外，还可以使用JB进行正逆择。因为艾吉斯的择实在逆天，被压制时很多人都会心急地想要用逆切等方式逃离，艾吉斯有时候也可以故意停下节奏让对方露出破绽，然后用5B或足扫反击带入高伤连段。

这个强大的模式当然也有使用限制，在喷射模式中各种行动都会消耗喷射模式槽，即使什么都不做槽也会以每秒2.7%左右的速度减少。如果一口气将槽耗尽的话，会有很长的冷却时间（约20秒左右），这样一来会陷入行动力、火力大幅下降的极度不利状况，因此玩家需要随时注意切换模式来恢复槽。





▲艾吉斯的2B攻击范围非常优秀，在很远的距离就可以牵制住对手的行动，用来破坏个别角色的Persona也是很方便的。

◀喷射模式还可以往斜方向飞行，因为操作特殊的关系需要练习一段时间。

普通模式

相较于强大的喷射模式，艾吉斯普通状态的能力并不算高，玩家无需特别积极地进攻。喷射模式槽从1%恢复到100%需要约10秒的时间，这个期间艾吉斯只要做好牵制拖延时间即可。

地面近距离使用2A、中距离以5B、2B牵制对手，远距离使用2B、5D、2D拖延时间，艾吉斯空对空是强项，近距离用容易确认、破绽小的JA，有一定距离时换成判定强的JC。



■ Persona的盾非常优秀，不过发动时本体的硬直很长，注意不要在非常接近对手的时候使用。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	普通技中发生速度最快的拳，被压制时用来找空隙反击很不错，在普通模式下唯一被防御也能jc的招
5A追加A	–	–	将对手打上空中，需要消耗10发子弹，没有子弹时会变成普通一拳
5A追加A追加A	–	–	将对手击倒在地上，可jc
5A追加A追加A追加A	–	–	对着倒地的对手发射机关枪，需要消耗9发子弹，没有子弹时将直接略过这一招派生超必杀
5B	–	–	飞行道具属性的冲击波，CH时对手无法行动的时间很长，多用于牵制和防住逆切后的反击
5C	○	–	Persona挥动武器击飞对手，命中时可以jc
2C	○	–	和5C相似，距离远了但发生极慢
5D	○	–	在艾吉斯的位置出现拿着盾牌的Persona，缓缓前进，发动后艾吉斯本体可以行动，这个时候艾吉斯本身无法使用其他Persona攻击。Persona盾上发光时受到对方攻击后会高速突进。当光消失后使用5C之类的招时，Persona会在当时所在的位置立即发动，也就是可以远程操纵
2D	○	–	效果和5D类似，不过发动后Persona不会移动而是停留在原地
2A	–	–	发生一般的下段蹲拳
2B	–	–	朝前方90° 左右大范围依次射出8颗子弹，命中时才可以jc。没有子弹时会变成空中无法防御的一拳
JA	–	–	3段攻击，第1段是中段，后面2段为上段
JB	–	–	往前斜下方向踢，判定十分强，可作为正逆择使用
J2B	–	–	往斜下方向投掷炸弹，对手在空中被击中会倒地，飞行道具属性
JC	○	–	Persona依次用盾和长枪攻击的2段技，对手在地上被打中会浮空，两Hit均为上段。第1段发生快前方判定强，2段的无法受身时间长
JD	○	–	和5D相似
J2D	○	–	和2D相似
共通技			
总攻击	–	–	发动过程中为空中判定的中段攻击、发生速度非常慢，因为有强力JB的关系，总攻击的实用性不大
足扫	–	–	距离相当远的低身位下段技，艾吉斯的连段主要起始技之一
投技	–	–	用炸弹将对手放倒，对应FC。喷射模式可以取消追击
空投	–	–	抓到对手后将其放倒在地，CH时可以追击
逆切	–	–	使用爆炸攻击，使用后自身直到落地前无法行动，并且会切换模式
必杀技			
22A/B	–	★	切换模式，会在原地飞行一下。A版动作小，结束后会落地；B版飞的比A版高，结束后可以在空中行动，B版从喷射模式切换成普通模式时会无视槽的残留量强制变成30%，恢复至100%前无法再切换模式；SB版中，从普通模式切换至喷射模式时效果相当于B版的加速、并在低空进行，从喷射模式切换成普通模式的效果相当于高速A版
236A/B	–	★	机关枪射击，A版发生快，消耗弹数10；B版发生慢，压住按键可以连续射击，消耗弹数20～120；SB版结合了前两个版本的优点，消耗弹数20～120
214A/B	–	★	发射加农炮，命中对手或地面会产生爆炸。可以通过压键来控制发动时机。A版会向近处开炮，硬直小；B版较远；SB版相当于同时启动A、B版
（空中）236A/B	–	★	向前斜下射击，A版朝脚附近方向射9发；B版是往比A版远的方向射14发；SB版朝AB版的2个方向各射7发
喷射模式限定技			
（空中）6	–	–	空中前冲，过程中操作上下方向可改变轨道，可以用于取消许多通常技，槽消耗量11%
（空中）44	–	–	往空中急退，猜到对手压制时可以找机会44让其打空然后马上冲回来JB，槽消耗量16%
（空中）8	–	–	在空中停下后缓慢落下，自身处于被CH的无防备状态，槽消耗量1%
（空中）236C/D	○	★	变成大火轮进攻，突进能力强。C版在地上是横方向突进，空中会随惯性突进；D版无论是地上还是空中，都会形成一个抛物线；SB版和D版轨道相同，硬直更小。槽消耗量7%
（空中）214C/D	–	★	发射复数导弹。C版向前发射5发；D版同样5发，地面使用时向上形成曲线，空中使用则是向下；SB版发射15发，空中方向参照D版，地面方向为C版。槽消耗量9%
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	和持盾牌的Persona一起突进，C版发生快但伤害比D版低，地上还可以用觉醒必杀取消
（觉醒）214214C/D	○	–	向上方使用巨大的枪进攻，对应FC，即使被防住艾吉斯依旧有利，关键时刻非常可靠，最大的缺点就是前方攻击范围较短。C版为单发，艾吉斯所有招中发生速度最快；D版比C版发生要慢，不过是多段攻击，后续还可以追击。

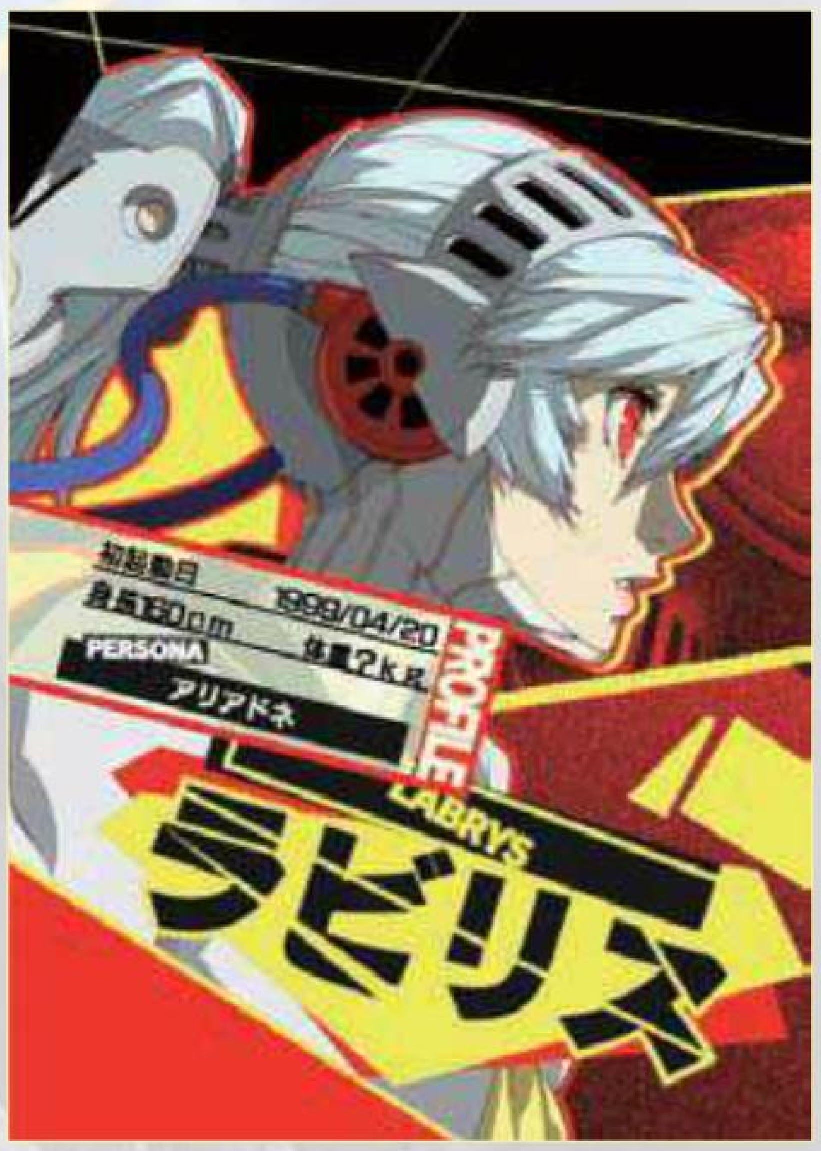
VS.艾吉斯

与艾吉斯战斗要抓住其普通模式的时候进攻，因为喷射模式实在是太强劲，被贴身非常不利。远距离艾吉斯时常会用2B牵制，不过因为发生慢需要提前出招，我方可以假装跳引诱艾吉斯使用，猜准可以用回避躲过，并抓住艾吉斯无法取消造成的硬直反击。普通模式中艾吉斯的空中进攻没有什么威胁，做好2B对策就可以了。

当艾吉斯进入喷射模式是我方最难办的时候，一旦被摸到一次很有可能就直接被择到死。比起硬拼还是以保证自身安全为最优先，用地面回避、空中前冲/疾退等手段与其周旋，等待对方槽消耗。

拉比利斯

角色强度：★★　　上手难度：★



基础攻略

拉比利斯的立回可以用一个招式简单概述，那就是 JB。JB 的攻击判定非常优秀，天然打逆向的性能可以让对手的地对空招式失效。使用时一般是大跳跃到对手的头顶，然后再用 JB，就算在较高的位置命中，对手的受创硬直也足以让我方落地后追击。此外因为 JB 的覆盖面非常大，用来空对空也有不错的回报。立回时的常用套路是跳跃的同时 JB→空中前冲→落下途 JB、后跳 JD→前冲 JB 等。前者同时具备空对空和空对地的性能，后者则用来突袭对手。

JB 被防后，一般用前冲 2A 和投技进行打投二择，用 2A 时可以混用以下的两种套路来扰乱对手的防御节奏：1.2A×3→5B→足扫→214A；2.2A×3→5B→214A。地对空基本都可以交给 2B，虽然发生较慢，但就算没有先置使用，在判定发生前的低身位准备动作的辅助下也能取得不错的对空效果，如果没有看到对手起跳，那么最好还是不要滥用，挥空后的硬直偏大。





▲偶尔用判定霸道的JB来空对空，打出CH后能取得不错的回报。

◀ JB CH 空中的对手时，对手在低空的话可以接落地 2B、对手位置较高则接落地后的大跳跃 JA。

被对手压制时尽量直防或用其他防御手段来脱困，除非已经猜到对手接下来的动向，否则最好不要乱挥逆切，此招被防时有 29 帧确反，挥空后的硬直更大。逆切的使用时机一般是在对手的连携空隙中，用来对付整体时间较长的招式有不错的效果。



▲熟悉对手的连携路线后才能降低使用逆切时的风险。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生稍慢的 5A，但能命中所有蹲姿的对手，被防时也可以跳跃取消
5A 追加 A	–	–	命中后将对手浮空，红斧状态下可以打出 5AA→前冲 5AA→前冲 5AA→前冲 5AA→前冲 5AAAA 的连段来大幅增加 SP
5A 追加 A 追加 A	–	–	攻击范围虽大，但发生很慢，对手在防住 5AA 后有很大的空隙来打掉 5AAA，但通常状态时 5A 点到对手后一般都利用此招的 SP 加成系统来增加 SP
5B	–	–	单发的威力不俗，5A→5B 是连段，但 5A 被防后再出 5B 的话中间会有一定的空隙；发生较慢，挥空的硬直也不小，虽然可以蓄力且蓄满后无法防御，但一般只作为连段的衔接部分
5C	○	–	攻击轨迹类似于莫比乌斯带，命中/被防都会将对手拉回一定距离，之后自身有利；虽然发生慢且硬直长，但胜在距离优秀，对上某些角色如完二时是非常强力的牵制技
5D（追加 D）	○	–	追加输入后会增加飞行道具的攻击次数，但发生慢且攻击距离一般是它的弱势所在，好在飞行道具发出去后本体已经可以行动，因此将对手关在版边时可偶尔一用
2A	–	–	发生速度和 5A 一样都是 7 帧，但被防后只 –1 帧，所以是压制时的主力招式，注意 2A→5A 的连携不成立，所以只能 2A→2A 或 2A→5B
2B	–	–	发生偏慢但判定极强（身后都有一定的判定），加上无法在空中防御而且被防时也能跳跃取消使得它成为了地对空时的不二之选，无论对手在地面还是空中，只需通常命中就能将对方浮空，红斧时可以用在连段中

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
2C	○	–	纵向判定非常广，相反横向判定较差，发生很慢但威力不俗，命中后对手不能受身的时间相当长，因此在红斧连段中非常活跃；此外由于被防时自己的硬直不大，所以有时会在连携中利用先端的判定来打乱动的对手
JA	–	–	横向判定较弱，勉强可用来空对空；可以跳跃取消但不能连打，命中对手后对手的硬直较小，所以落地后较难接上连段
JB（追加 B）	–	–	拉比利斯的代表招式之一，虽然发生偏慢而且受创判定大，但招式的持续时间长且判定极为恐怖，就算不用空中转身也能直接打对手的逆向，对战中时常跳到对手的身后使用籍此来化解对方的地对空招式；命中后对手的硬直很大，落地后有充足的时间上前追击；追加输入 B 时会将对手横向吹飞，靠近版边时会诱发弹墙，基本只在连段中使用
JC	○	–	命中后会将对手拉回，对下方的判定薄弱，基本只作为空连的组成部分
JD	○	–	空中牵制技，但招式的发生较慢而且自身也有一定的硬直，对上远程或者行动迅速的对手时基本没有用武之地
共通技			
总攻击	–	–	发生中规中矩，被防时有 17 帧的确反，此招的优势在于较长的攻击距离，而且在版边命中后的回报相当大
足扫	–	–	距离、攻击力都比较优秀的下段技，收招硬直小，就算挥空也不容易遭对手确反，被防时的硬直差也不大，常接在 2A、5A、5B 后作为连段的衔接部分
投技	–	–	发生速度是拉比利斯所有招式中最快的，贴身距离想抢招时可以考虑用投技，另外投技挥空时的硬直比大部分角色的短，弱点是就算 CH 命中也必须快速取消才能进行追击
空投	–	–	近版边命中时会诱发弹墙，之后可以无消耗追击，对战中可以配置地面的设置技来强迫对手起跳，然后再趁机抓空投
逆切	–	–	同时具有无敌和刚体性能的逆切，被防时的硬直极大，但可以考虑用超级取消来给对手一个惊喜，因为有刚体效果，所以可能会因为格挡了对手的招式导致攻击判定延迟发生，对手可趁这段时间确认然后利用跳跃取消或者其他无敌技、快速取消来应对；CH 命中时诱发弹墙，位置好的话可以追击；另外此招可以蓄力，蓄力时持续处于刚体状态，但作为防身手段的意义不大，主要利用"蓄力后命中时强制诱发 FC"的特性来衔接连段
必杀技			
236A/B	–	★	无论哪个版本，挥空时都有着较大的硬直，A 版的攻击距离约为 6/10 个屏幕，B 和 SB 版则是 9/10 个屏幕，发生速度从快到慢依次为 SB→A→B；A 和 B 版的飞行道具拥有对弹属性"贯通"的性能，所以不会和对手的飞行道具互相抵消，而 SB 版则拥有本体对弹属性无敌的性能，招式命中/被防后可以进行派生
236A/B 派生 6	–	–	高速往对手靠近的途中本体处于对弹属性无敌的状态，动作中可以用投技来取消，不过由于对手一般会处于防御硬直中，所以想快速靠近然后用投技破防的话需要慢一拍使用，移动途中还可以输入其他指令继续派生
236A/B 派生 6 派生 4	–	–	牵制对手时偶尔可用此招来观察对手的动作，猜到对手要在我方接近后用逆切来反击时也可以急停
236A/B 派生 6 追加 A/B	–	★	A 版的动作和 JB 相同，中段判定，只有红斧时命中对手后才能无消耗追击；B 版为足扫的动作，下段判定，发生比足扫快，被防自身较为不利；SB 版命中/被防后都会和对手交换位置（对手贴在版边时则不会换位），无论命中地面还是空中的对手，之后都可以追击
214A/B	–	★	两段判定分别为上→中段，对战中基本只用发生较快的 A 版或者动作途中可以取消其他必杀技、超级取消超必杀技的 SB 版来衔接连段，被防时虽然有硬直，但不至于被对手确反，此招命中对手时会提高斧头等级上升的效率；A 版不受斧等级的影响，被直防时会被部分招式确反；B 版威力不俗，在黄斧以上可以用在连段当中，也可以偶尔用在压制中来扰乱对手的直防节奏；SB 版的发生介于 A 和 B 版之间，红斧用在连段中非常活跃，两段判定中都可以用前面提到的方法取消
空中 214A/B	–	★	招式共有三段判定，其中第二段为中段，第一和第三段攻击在自己的身后也有判定，偶尔可以利用发生较快的 A 版以 2147A 的输入方式来择对手的中段，但被防时的硬直较大；A 版除了上述的择中段方式外便基本没有其他作用，因为空连时基本只用威力较高的 B 版；SB 版第三段攻击对后方的判定很强，被防时的硬直也是所有版本中最小的，所以偶尔会利用招式发生时改变跳跃惯性的性能来骗对手的地对空招式
22A/B/C/D	○	–	设置系飞行道具，不同按键对应场中的不同位置，虽然发生较慢但纵向的攻击高度较高，可以通过蓄力来延迟招式的发生时间，命中后会束缚对手一段时间，此时本体可上前打连段，除了用来限制对手的行动外，也可以用来衔接连段
（觉醒）超必杀技			
236236 C/D	○	–	发生后具有无敌和刚体效果，被防或躲开时自身的硬直极大，C 版的发生略慢于 D 版，攻击力也不如 D 版，另外命中后如果对手最速受身，接下来自己会处于微不利的状态；D 版发动后无论命中的与否，斧头等级都会降至最低，但攻击力极高，可以说是拉比利斯的主要伤害来源
（觉醒）214214 C/D	○	–	此招是拉比利斯惟一同时具有发生保证和无敌时间的招式，不过发生偏慢对手可以在近距离时以回避或跳跃躲过此招的弱点，因此建议在对手的连携空隙中使用；无论命中还是被防，之后自己都处于大有利的状态，命中时可以直接追击
（觉醒）214214 A/B	–	–	两个版本都无法防御，招式的发生非常慢，其中 A 版需要蓄力 1 秒、B 版要 2 秒，A 版可以应用在连段中，不过一般只在斧头等级不高或者想留着黄、红斧时才使用；B 版虽然拥有秒杀部分角色的威力，但发生实在太慢，所以还是把这招忘掉吧

VS.拉比利斯

拉比利斯的抗压能力较弱，除了适时地使用逆切外便难以摆脱对手的近距离压制。有鉴于此，进攻时可以用硬直、空隙较小的连携套路来给予她压力，籍此来引诱她使出逆切，之后再进行确反。推荐的压制方法是 5A→2A、2A→5A，如果 5A 和 2A 发生偏慢的角色，则可以用被防时可以跳跃取消的招式来压制。

伊丽莎白

角色强度：★★ **上手难度：★★★**





▲使用JB时要将距离控制在招式的尖端部分，如此一来能有效地牵制对手。



▲对付从空中过来的对手，2B是不错的地对空手段，后续的大伤害连段一定要熟练掌握。

基础攻略

用5B和5C将对手牵制住后，2C可以打对手乱动，假如对手老实防御，则可以考虑用5D破防，猜到对方跳跃的话可以用无法空中防御的214A/B或SB版的招式来封跳，命中后还可以接上后续的连段。如果能在对战时多次带入以上的牵制套路，那么可以有效地提高胜率。需要注意的是上述的套路容易被拥有发生快、对下方判定强的空中招式的角色应对，所以根据不同的角色使用不同的压制方式也是伊丽莎白使用者的必修课程。5B和5C在使用时尽量以尖端令对手防御，接下来如果对方以回避行动或空中前冲来靠近本体时，我方可用JB的尖端部分来牵制对手，命中后可以将对手拉回来打连段，被防时也不会处于劣势状态。如果对手贴在画面的另一侧，可以考虑用214C+D来制造起攻的机会。

因为有"魔力之泉"这个自动增加SP的系统，所以开局后一般主动与对手拉开距离，从远处利用远程飞行道具来限制对手的行动，一来可以为增加SP争取时间，二来可以给对手施压。用236A/B来牵制对手时，需了解此招被防后有极大的硬直，假如对手有远距离的确反手段，那么就改用236A+B或在236A/B后快速取消。



◀2C在版边命中对手后的高伤连续技务必要熟练掌握。

VS.伊丽莎白

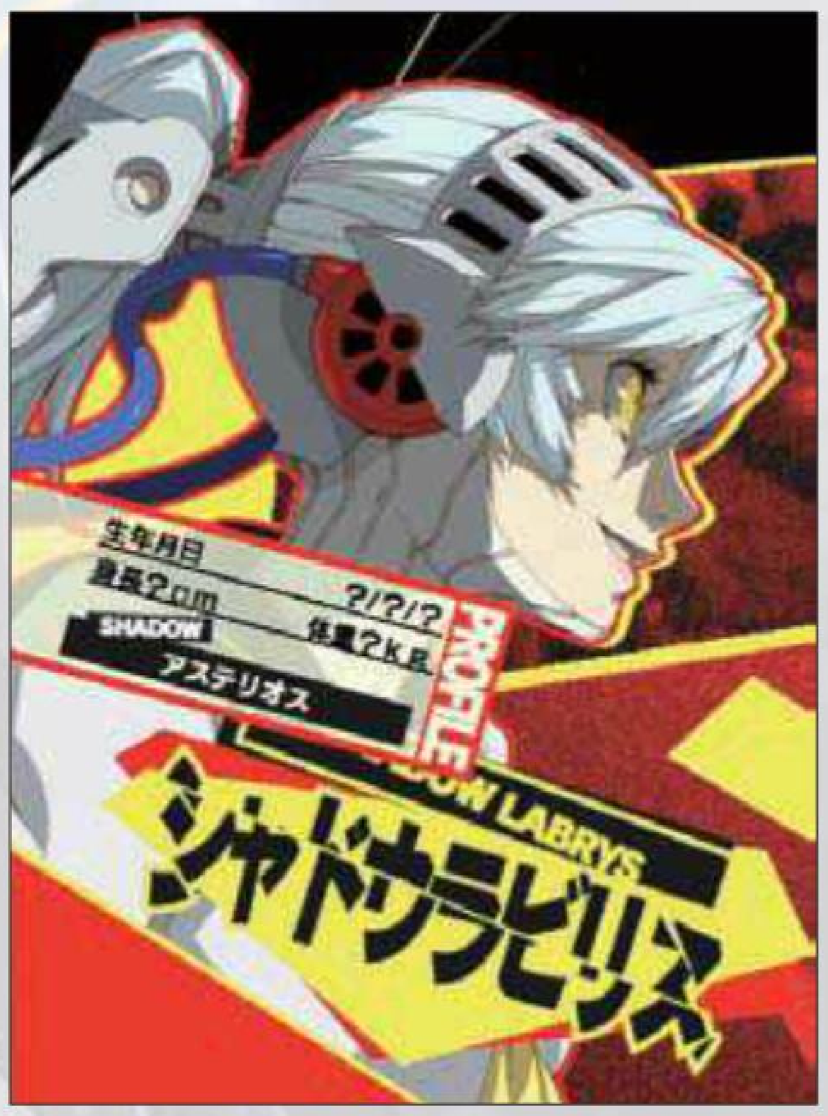
伊丽莎白的中段技孱弱，对战时只要防好下段，然后再目押她的总攻击，基本就不会被她的打击技破防，此时惟一需要注意的就是她的投技5D。使用5D的时机一般是在5B和5C之后，看到5D后可以立即跳起来躲过然后再顺势打掉她的Persona。她的JB在发动时会改变跳跃的惯性，所以与其依靠地对空的招式还不如直接在跳跃的同时输入发生快的招式来打掉她的JB。从空中进攻时要小心她的2B和JD，JD可以用招式打掉，但2B的对空性能很强，所以最好不要在她什么都没做的情况下贸然跳过去。压起身时注意她的逆切和觉醒超必杀技214214C/D，两者都可以通过跳跃躲开后进行确反，后者由于有暗转，所以很好确认，逆切则可以在非CH命中的状态下拆投。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生较慢但胜在距离还算优秀，但遇到部分低身位的招式时会挥空，压制时需要
5A 追加 A	–	–	多段判定，距离比 5A 更远，常用在 5A 后作为确认命中情况的招式，命中 / 被防后都可以跳跃取消也是此招的优势所在
5A 追加 A 追加 A	–	–	攻击范围广，就算 5AA 是以尖端命中对手也能接上，但由于 5AA 在被防后会出现较大的空隙，因此 5AA 被防后最好不要使用本招以免被对手的无敌技反击
5B	–	–	招式属于飞行道具判定，只要不是以招式的尖端命中或被对手防御，都能将对手往自己所在的方向拉回来；注意对低身位的招式没有判定，另外招式挥空后自身的硬直非常长
5C	○	–	招式有两段攻击，只有在第二段攻击命中对手的情况下才可以跳跃取消，两段攻击都命中对手后才能用必杀技取消；通常情况下 5C 的两段攻击被防都无法快速取消，不过玩家可以通过输入 2 方向 + 快速取消的指令就可以取消了
5D	○	–	核心破防招式之一，可以在 5C 的任意一段攻击后取消，命中后强制对手进入恐怖状态，CH 命中时对手会弹墙，无论何种情况命中基本都可以无消耗追击且威力不俗
2A	–	–	所有通常技中发生最快的招式，可进行 3 次连打，也是压制时的主力招式之一
2B	–	–	空中无法防御，地对空的强力招式；被防时也可以跳跃取消或者直接使用 JB 等空中的招式；因为在输入指令后的第 1 帧就会出现对投技无敌的性能，所以在压制对手时可以故意前冲到对手面前，再以 2B 及后续连段来重创意图拆投的对手
2C	○	–	招式判定发生前 Persona 处于刚体状态，命中后强制对手进入恐怖状态，只有命中后才能以其他必杀技取消；另外 2C 对应独有的攻击力加成系统，只要一旦在场上使用了 2C，那么无论命中、被防甚至挥空，就等于触发了该系统，之后的 5C、JC 或者觉醒超必杀技 214214C/D 在命中对手时都会得到 1.5 倍攻击力的加成，招式挥空也会继承加成效果，直到对应的招式命中对手为止加成效果才会消失
2D	○	–	只要处在 Persona 喷出来的毒雾范围内就算防御也会陷入中毒状态，基本上只接在足扫之后来骚扰对手，因为没有攻击判定，所以无法快速取消，不过招式的收招硬直很小
JA	–	–	距离一般但发生较快的空对空招式，同时也是伊丽莎白为数不多的中段技之一，但由于对下方的判定较弱，因此基本无法用来对空地；SP 充足时可以用以下的套路来择对方中段：近距离 2B 被防→快速取消→ JA
JB	–	–	与 5B 类似的主力牵制技，横向的攻击距离非常远，非尖端命中或被防时都能将对手拉回一定距离，此外由于招式发生的瞬间会改变跳跃的惯性，因此偶尔可以利用这一点来躲过对手的地对空招式，然后再以招式的持续判定来攻击处于挥空硬直中的对手
JC	○	–	招式的判定较大，但基本上只用在连段当中，命中地面的对手会将对方打倒，而命中空中的对手时会将对方叩落至地面
JD	○	–	5D 的空中版边，命中后的状况与 5D 一致，同样会让对手陷入恐怖状态。JD 可以通过以下的方法来增加 Persona 的攻击距离：跳跃→空中转向→ JD
共通技			
总攻击	–	–	招式的发生时间是全角色中最慢的，因此作为中段技而言很难起到破防的作用，被防时的硬直也大于一般的总攻击，没有 50%SP 来快速取消的话不建议使用
足扫	–	–	距离较远的下段攻击，途中会短暂地处于低身位状态，它是连段的重要组成部分之一，另外用来确反时也能无消耗地打出高达 5000 左右的伤害
投技	–	–	发生最快的招式，贴身距离时可以代替 5A、2A 来抢招，命中后强制对手进入恐怖状态，CH 命中时可以无消耗进行追击，因为伊丽莎白有不少将对手打成恐怖状态的招式，所以该状态下无法拆解的投技是强力的破防、输出手段
空投	–	–	命中后也会强制对手进入恐怖状态，在高空通常命中时可以利用快速取消来进行追打，低空命中时就算取消也无法追击；CH 命中后则无论在何种高度都可以无消耗追击
逆切	–	–	虽然无敌时间很长，但挥空后的硬直也不小，此外除非 CH 命中，否则投技可以被对手拆解；投技本身没有攻击力，但会根据命中对手时自身的 SP 残余量来给对方附加状态，分别为：SP0% ~ 49% →魅惑、50% ~ 99% →中毒、100% ~ 149% →恐怖、150% →混乱
必杀技			
（空中）236A/B	○	★	虽然威力一般且没有无敌时间，但贯穿全屏、横 / 纵向判定都不弱的性能使得它成为了远程时的主力牵制技，近版边命中时会让对手贴在墙上一段时间；A 版的发生快，收招硬直长；B 版的发生慢但收招硬直小；SB 版的发生快硬直小，攻击次数增加，命中后会强制对手进入 7 秒左右的感电状态
214A/B	○	★	无法空防的招式，但招式本身的发生不快，除非先置否则无法用来对空；A 版的发生快，但只能让对手段时间冰洁；B 版发生慢、对应 FC，冰洁时间长，是连段的主力招式；SB 版拥有 A 版的发生和 B 版的冰洁时间，此外出招途中 Persona 处于刚体状态
（空中）236C/D	○	★	出招后可以输入方向来改变招式的移动轨迹，它是连段中不可或缺的部分，偶尔也可以在空中使用来导致对手的地对空失败；C 版的发生快持续短；D 版的发生慢但持续长、SB 版发生快持续长，动作结束后可以立即进行其他行动，D 和 SB 版都是连段的重要组成部分
214C/D	○	★	C、D 版的发生都非常慢，如果不在最远距离使用的话很容易被冲上来的对手确反，另外 C 版是从自己面前发出火炎，而 D 版则是在对手的身后；想牵制对手时基本只用 SB 版，用在连段中也能提高不少伤害
（觉醒）超必杀技			
236236 A/B	–	–	A 和 B 版的性能完全相同，发动后强制进入觉醒状态，部分体力会转化为蓝色体力，因为伊丽莎白的体力上限是游戏中最低的，所以经常用此招来主动觉醒以增加自身的生存能力，招式结束后本体可以立即行动
236236 C/D	○	–	两招都为设置技，前者在地面设置魔法阵，后者则在空中，设置完成后经过 10 秒钟会自动发动可以防御的攻击，被攻击碰到的对手会被一击必杀，因为发动的时间很长，而且途中只要被对手接触到（命中、防御、投技）就会立即解除，所以在实战中的使用率无限接近于零
（觉醒）214214 A/B	○	–	招式发动后会回复 20% 左右的体力，由于是觉醒中的体力，因此可以说是相当划算的回复量，不过招式的收招硬直很长，因此只能在特定的连段中使用；A 版的回复量较低但招式的整体硬直较短，B 版则相反，回复量高、硬直长
（觉醒）214214C/D	○	–	经常作为连段的收尾招式籍此来提高 2000 左右的总伤害；C 版的发生较快，但收招硬略长；D 版的发生慢，但无敌时间长

暗影拉比利斯

角色强度：★　　上手难度：★★★





▲236C/D的激光抓住对手时持续很长，本体同样可以进行丰富的多择。



▲低空前冲逆向JB和回避行动的灵活运用可以扰乱对手的方向感。

基础攻略

因自身的低体力、低攻击，暗影拉比利斯不擅长长时间拖延战斗，一旦有机会就要放倒敌人，以强大的起攻一口气决胜负。暗影拉比利斯本身的机动力不错，优秀的JA、JB可以对付想要逃到空中的对手，JB速度快、范围广，只要位置控制好，用来空对地也是非常强力的。预判到对手想要从空中突进的话，可以以2C对应，2C对空中判定优秀且范围极广。JB和2C可以算是暗影拉比利斯基本行动的主力技，要彻底掌握运用方法。

将对手打倒在地后就是暗影拉比利斯取胜的关键时机，最基本的是让Persona使用5C起攻，拳头挥出去的瞬间角色本身用回避行动可以形成强力的正逆择，或者是足扫、214A/B。5C单发伤害大，对手被压几次起身后通常不敢乱动，这种时候就可以换着使用4蓄6C/D的指令投。

另外作为每个使用影拉比利斯的人都要注意一点。她的Persona虽然可以长时间停留在战场上协助玩家战斗，但也正因为如此，对手有更多的机会攻击到它，这也导致很多暗影拉比利斯玩家初期Persona一下子就被破坏掉，然后血少的本体被抓住一顿暴打。玩家在行动时要注意养成时刻按住5D、JD保护Persona的习惯。



◀在版边使用指令投，紧接着影拉比利斯本体封住对手的上方空间，这样的压制方式对逆切上方判定弱的角色十分有用。

VS.暗影拉比利斯

暗影拉比利斯本体以JB行动为主，2B判定不是特别强的角色不要勉强对空。另外对方Persona对空能力好，她和Persona站在一起时不要贸然进攻。适当的时候可以选择足扫等招式去破坏Persona。

暗影拉比利斯倒地起身后有2秒左右无法召唤Persona，再加上她自身的抗压性能低、血少，抓住后要马上把握机会。暗影拉比利斯的逆切发生虽然很快，不过这招并不是无敌而是GP，所以我方可以出A系等快速招压制，看到逆切的GP发生后马上反用逆切打回去，这点和对策普通拉比利斯的逆切法是一样的。

招式一览			
通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生慢且距离短，打点稍高
5A追加A	–	–	转动巨斧追击。5A被对手防御时，5A追加A不能令对手形成连续防御，对方可用逆切反击，慎用
5A追加A追加A	–	–	挥动巨斧向上追击。此招也不能令对手形成连续防御
5B	–	–	FC效果。斧头横向挥舞，判定强大，与拉比利斯的动作一样；不同的是不能像拉比利斯一样按键蓄力
5C	○	–	Persona重拳出击正前方，发生慢，命中后有滑地效果，可追击。Persona行动时暗影拉比利斯本体行动不受限制，可配合回避行动实现正逆择
5D	○	–	Persona防御。暗影拉比利斯的Persona与其他角色不同，大多数时候是在场上的，加上体积大，极易受到攻击。而5D则是它的防御手段，还能抵掉飞行道具。可利用此招变换人与Persona的位置，打出一些出其不意的进攻
2A	–	–	下段攻击，不能连发，崩防的重要手段之一
2B	–	–	带有FC效果。动作与拉比利斯一样，小蹲一会儿向上挥舞巨斧，但不能按键蓄力。对空主力，命中后可jc，但作为对空技不可过分依赖，发生慢
2C	○	–	Persona向上甩动牛角上的火焰。发生较慢，但对空效果非常好，攻击范围很大，前端和近端可打到站立在地面的对手，命中后浮空，可追击
8C	○	–	Persona潜入地下，一定时间后从对手下方钻出并伴随上勾拳攻击。命中后对手浮上高空，可追击。此招可打对手个措手不及，有一定追踪效果，但是在攻击判定发生前会伴随轻微地震，太常用会被对手看穿
JA	–	–	本体空中向下踢腿动作，判定小，发生速度一般
JB	–	–	暗影拉比利斯最强普通技，与拉比利斯动作一样，空中挥舞巨斧呈满月轨迹，命中后可jc，判定强、发生速度快、范围非常大，对空对地还能打逆向
JB追加B	–	–	斧头横向挥舞，靠近版边有弹墙效果，多用于连段中
JC	○	–	同5C
JD	○	–	同5D
共通技			
总攻击	–	–	斧头从上至下挥舞，中段
足扫	–	–	与拉比利斯动作相同，身体贴地滑行挥舞巨斧向下攻击。距离较长，连段终结时用于放倒对手，也可配合Persona攻击于连段起始时使用
投技	–	–	与拉比利斯动作相同，将对手拉至脚底用斧头顶端向下戳。可配合Persona攻击在投后形成追击
空投	–	–	与拉比利斯动作相同，将对手往版边扔，靠近版边有弹墙效果
逆切	–	–	动作为斧头从下至上呈半圆轨迹挥舞，判定范围不错，CH命中后有强制弹墙效果
必杀技			
214A/B	–	★	斧头向下连挥两次，第1段为上段，第2下中段。攻击判定较大硬直也不小，一般情况下被防容易被反击，但最前端被防不易被反击。A版发生快威力较低，常用于连段中；B版发生慢威力较高。利用第二下中段配合Persona攻击可形成中段崩防连携套路；SB版择取A版与B版的中间性能，可取消收招接其他必杀技
空中214A/B	–	★	动作同拉比利斯，空中回转巨斧向下扣落，3段技，多用于空中连段放倒对手。在一定高度使用性能会有所改变，俗称"LV2"。A版发生快，威力较低；B版慢，威力较高；SB版发生快，威力稍逊于B版
（空中）236C/D	○	★	Persona蓄力后双眼喷射出红色光线，之后地面爆发出火墙。发生慢、距离远，火墙命中有浮空效果，主要用于起身压制。对面靠版边使用时不会出现火墙。C版发生较快但Persona硬直大，D版则相反；SB版发生速度同D版，有强化刚体效果，暗影拉比利斯本体防御对方攻击此招也不会中断
（空中）4蓄6C/D	○	★	Persona先处于半潜伏状态之后突然向前突击，将对手拖入地下后抛向空中，是不能防御的指令投，可追击。常用与起身打投二择。C版发生快突进距离短，D版则相反；SB版带刚体强化效果，不易被打断，发生速度比C版还快，突进距离与C版相当
（空中）214C/D	○	★	Persona高举双手做短暂停顿后全力敲击地面，并伴随地震发生。发生慢、范围广的下段技。不在双手攻击范围内仍然带有地震攻击效果，不过威力很低。C版发生快但拳头威力较低，D版则相反；SB版带有强化刚体效果，并且带弹地属性，对手浮空落地前不能受身，可追击
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	Persona向屏幕方向挥出一记重拳，发生时Persona全身带刚体+本体无敌，多用于连段，有时也可用于打对手出其不意。C版发生快硬直大多用于连段；D版发生慢硬直小，威力略高于C版，多用于FC起手的连段
214214A/B	–	–	蓄力一段时间后向前突进攻击。蓄力中与逆切一样带无敌+刚体状态，突进攻击时斧头判定极大，蓄力状态中比赛计时会暂停。A版发生暗转大约需要1秒的时间，突进距离短，发生相对较快，多用于裸杀凹招；B版蓄力时间长（大约4秒，最多可蓄6秒，不过威力不会上升），突进距离长，威力大，基本只用于连段中
214214C/D	○	–	全屏黑炎攻击，暗转后可输入1～3次Persona攻击指令（比如5C或2C），暗转完之后Persona会立即根据指令顺序行动，并且速度会变得比原来更快，不少平时连不上的招都可以成立。在指令执行完后，就会使出全屏黑炎，对手会被打至高空，可追击。Persona行动中本体受创的话Persona行动强制停止，需要注意。C版立即发动；D版则是会追踪敌人位置，绕到其背后发动，即使对手在版边

实用技术　研究中心

文 华尔兹&Brainless Cat 美编 NINA

无间龙头		Square Enix	动作冒险
多机种	Sleeping Dogs		美版
	2012年8月14日	1人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上玩家

研究中心 RESEARCH CENTER

SLEEPING DOGS



截止目前，将本作通关的玩家应该不在少数，虽然游戏的主线部分足够令玩家满意但在后期支线任务上还有进步的空间，日后DLC应该会对案件或者任务有所补充。本期为大家带来最后两件警察案子的补充，以及收集，成就、奖杯指南等内容，希望助玩家在完美的道路上一臂之力。

最后两件警察任务指南

警察任务中，最后两个任务即便不做也可以顺利通关，这里具体说一下这两个任务的完成方法。

案件3：Serial Killer

完成主线Wedding后，藤让沈伟去调查一起凶杀案，接着是上期已经提到过的搜查尸体任务以及进入医院内部调查的任务。

INVESTIGATED DOCTOR

先打电话给藤，前往指定地点后有一段车辆追逐，跳到对方车上后开车到指定地点后打给藤即可完成。

案件4：Kidnapper

这个案件必须在完成主线任务Fast Girls和与Ilyana的约会后才能开始。

IDENTIFIED SUSPECTS



接到Ilyana电话，她说自己有个叫Katushka的姐妹失踪了。去藤那里报到，藤表示这起失踪事件需要沈伟去K-Bar调查。到达后与Ilyana谈话，她表示没发现Katushka有什么奇怪的举动，他让沈伟找一个叫Chan先生的人对话，他可能知道一些内幕。在座位找到Chan谈话，要挟过后对方表示他帮Katushka支付房租，以及衣服珠宝等，而Katushka会给他另类的“感谢”，不过他表示已经一个星期没有看到她了，他说Katushka最近想办公民签证，接着将她的地址给了沈伟。从KBAR后门，爬上箱子后，来到Katushka家中，这里已经一团糟，将这里拍照后打电话给藤即可。这里留有一个电话号码，号码的主人名叫Yar Kwai Lai，他在海上有一些“生意”，看来需要去找他了。



ENTRAPPED SUSPECT

先去换身衣服，然后随便开艘船前往海上赌场，这里会遇到Yar Kwai Lai，玩家需要在这里玩扑克麻将，其实玩法和扑克是类似的，只是变成了麻将，根据牌来组成大于对方的组合便可，将手移动到最右边可以选择摸牌或者不变，玩家在这里随便打几局，无论输赢，直到沈伟提到将Ilyana作为奖品后，最后赢了他就行了。之后打电话Ilyana提议让她做诱饵。



©2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved.

KIDNAPPER



先去见 Ilyana，在平复了她紧张的心情后把她带到 Yar Kwai Lai 面前，然后他们坐上船后给船拍照，骑上旁边的摩托一路追赶。这里有连续几个地点需要去，别开太快掉河里去了，在后期发现跟丢了。赶快下海去找艘船前往指定地点，下去进入海上的地下场所，原来女孩儿们都被关在这里，这里会发生枪战，敌人不多，多用跨掩体射击就能解决，之后撬开门救下妹子便可完成任务。

Favors支线任务指南

Favors 是黄色的支线委托任务，完成后可以得到赏金以及大量的气场点数，其中不少任务还是很有意思的，即便不为了全成就、奖杯也有一试的必要。部分内容需要先做完约会才会出现，支线任务中有一些内容大同小异，下面攻略以抛砖引玉为主，类似的内容就不占用篇幅了。

PIED PIPER

地点：Central　报酬：2000

对话后得知 KANG 的女友非常自大，并且是个大人物，KANG 想要摆脱她。不过对方有许多厉害的朋友，KANG 不敢，于是想了个办法，让警察去处理女友的那些“朋友”。去不远处直接抢走一辆警车，将追着你的警车带到指定地点，警察便会对付对方团伙，之后逃跑将警车甩掉即可。



CHEATERS NEVER PROSPER

地点：North Point　报酬：2500

先去 TOP Glamour 附近对话，得知对方在赛车时耍赖，需要沈伟将钱要回来。开车过去找到 TOMMY 的车，在车后面拿到铁杆，用铁杆将车子前后左右砸烂即可，之后会有对方的人出现，上去用铁杆可以很快打倒。





A QUIET DRIVE

地点：North Point　报酬：2000

Calvin 打电话给沈伟帮忙开车，不过这哥们很享受被警察追的“快感”，结果却是沈伟要甩开警察的围追。很简单的任务，坐进车里将警车撞坏，或者甩开警察后停车即可完成。

TIPS　吃10种不同食物、饮料的成就，大部分吃的都可以在夜市买到。比较稀有的则是Spicy Squid，在Aberdeen的按摩区可以找到。

RED-HANDED TIFFANY

地点：North Point　报酬：500

这个任务只有在沈伟与 TIFFANY 和 Not-Ping 约会后才会出现，Calvin 告诉你蒂凡尼似乎背着你出轨了。开车到指定公共电话亭后安装窃听装置，之后躲在远处就可以窃听她给情夫打电话了。





FOLLOWING TIFFANY

地点：North Point　报酬：无

后续任务，玩家必须先完成上一个任务才会出现，开车跟踪一段后便可结束，注意过程中不要跟的太近被发现。在最后得知原来是沈伟与 Not-ping 的事才导致 TIFFANY 出轨。

TING'S T-SHIRT

地点：North Point

报酬：500

TING 需要沈伟去拍几张照片来完善自己的 T 恤设计，前往指定地点拍照就可以完成了。





QUICK FIX

地点：North Point　报酬：1500

街边有个妹子让你帮她修车，没想到居然是个陷阱，对方打了沈伟后跑了，跟着那个男的一路追逐，到岸边将他及其同伙全部打倒即可。这里战斗最简单的办法就是把他们都扔到河里便可，简单粗暴。

FASHION ADVICE

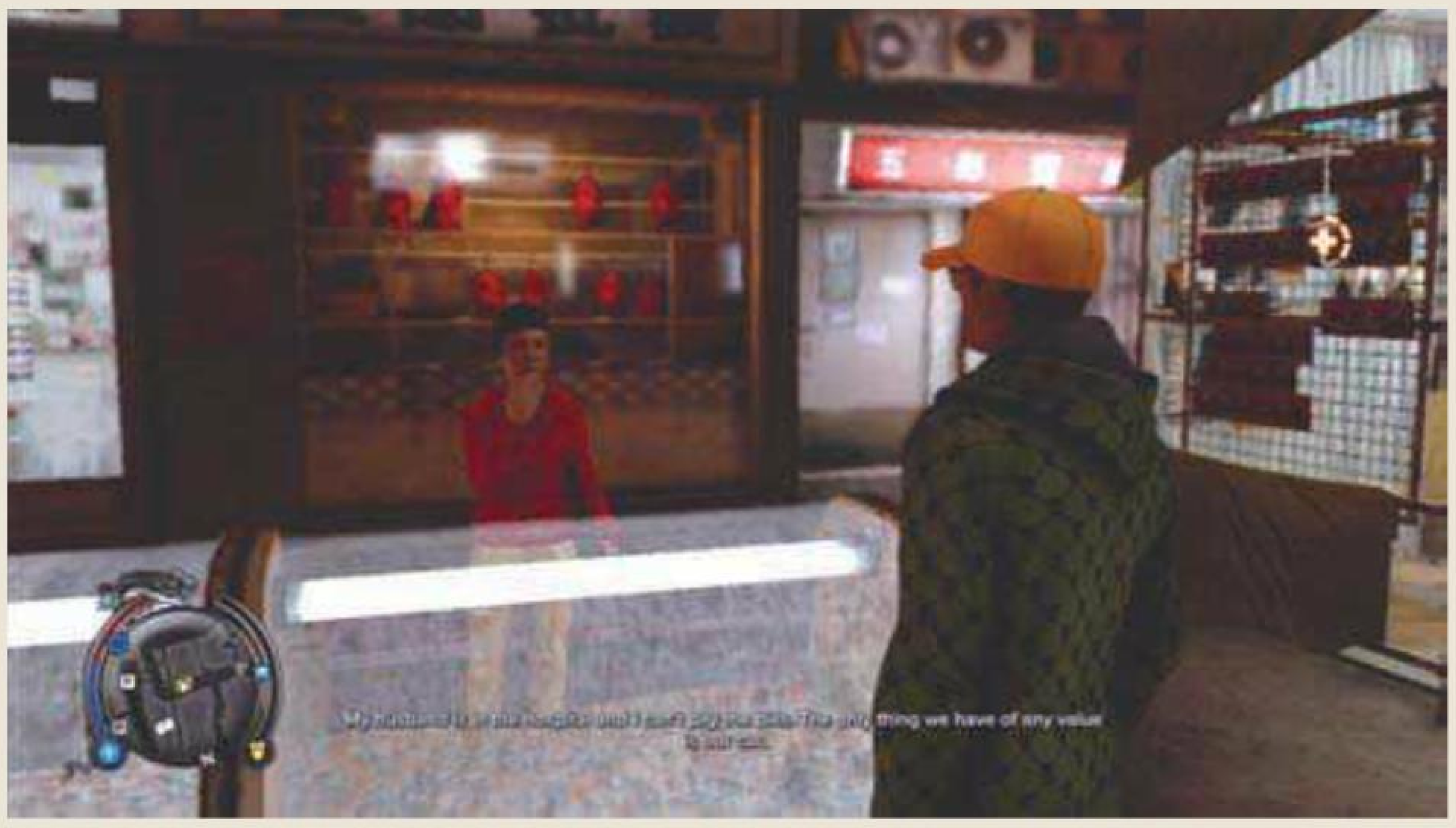
地点：North Point　报酬：500

来到桥上，这个妹子搔首弄姿让你看她的衣服时候背后又有人揍了你，一路追逐，如果手上有枪可以直接将对方击毙，或者老老实实追上对方后打倒即可。

PAY HOSPITAL BILLS

地点：North Point　报酬：2000

Michelle 需要为他的丈夫支付医院账单，而付钱显然没那么容易，不过她的车上有不错的保险，Michelle 希望沈伟可以将车开到海里骗保险。注意在盗取对方车后，最后保持一个较好的速度往海里冲吧，掉入海中的同时便可完成任务。



JUST A LITTLE DRIVING

地点：Central　报酬：2000

Central 骗沈伟要他帮忙完成一个交易。结果却又是惹怒警察找刺激。这回的通缉等级有三级，路上的警车质量会有所上升，尽量以快速开车为主，Central 会扫机枪，反而更容易激怒警察。甩开后让 Central 下车即可。

TURN LOSERS INTO WINNERS

地点：Central　报酬：2000

Haryy 因为斗鸡的昂贵费用而紧迫，他想通过鸡与车的保险来骗保，要求沈伟将鸡车开到河里去。和之前一个任务类似，找到鸡车后把车往河里开即可。





ESCORT AN ALLY REDUX

地点：North Point　报酬：2000

与 red 对话得知 18K 的人正在追杀他，开车载他逃跑，途中会遇到 18K 的人袭击，用枪将出现的敌人扫死，然后往他们范围外逃跑，等一段时间后停车让 Red 下车即可完成。

BROKEN PARTS

地点：Aberdeen　报酬：2500

有位小哥让你帮他修摩托，途中又有人出来抢钱跑了，不过这哥们没法和沈伟比，一个纵越直接跳下去摔断腿了，抓起来揍死就能完成任务。

TRUCK RECOVERY

地点：Aberdeen　报酬：2500

Jimmy 委托沈伟去将一辆货车给他找回来，乘着旁边的摩托追上去，对方在不远处的位置，过程中利用按住 A 的预备跳跳到对方车子上后，将车开到指定地点即可完成。

TANG'S TOY

地点：Central　报酬：500

帮助 TANG 医生试试这辆车，驾驶旁边的车连续通过几个黄色标示即可，基本无难度可言。之后有几个类似的任务，就不一一说明了。

CHEATERS NEBER PROSPER PT2

地点：Central　报酬：500

内容与之前类似，同样是惩罚一个赛车作弊者。开车到迷你车附近，下车后从车后面拿出铁杆将车杂碎，其车主出现后将他打倒即可。

ESCORT AN ALLY

地点：North Point　报酬：2000

先与 DUKE 对话，得知需要摆脱 18K 的追击，之后上车，载着 DUKE 摆脱敌人，多使用冲撞将对方的摩托撞坏即可。完成后停车让 DUKE 下去即可。

DISTRACT THE COPS

地点：Central　报酬：2000

Shao 需要沈伟帮忙吸引警察的注意，过去故意打警察，然后逃跑即可。之后找到 Shao 去支付报酬即可完成该任务。

CHEATERS NEVER PROSPER pt3

地点：Kennedy Town　报酬：500

Loo 又被骗了，这次他说的内容和之前几乎是一样的，真有人一直骗他吗？还是自己水平有限？先乘车前往指定地点，注意这里时间要求还是紧的，玩家必须加快速度。到达后从旁边的窗户翻进去才能找到他们。将他们击倒后，从车后面取出铁杆，将车砸坏即可完成任务。

CONVOY INTERCEPT

地点：Central　报酬：3500

Big Eddie Kwong 让你去搞定 18K 的 4 辆货车，他给了沈伟一辆摩托和一把 SMG，这个任务主要考验玩家在驾驶中的射击技巧，敌人不少车子耐久度很高，需要反复射击，注意摩托不要太快，利用放慢时间来将对方的车射爆。



SAFE DELIVERY

地点：Aberdeen　报酬：5000



这个任务还是有点难度的，这里追逐战会遇到数量惊人的摩托车队伍。不要对着车上的人打，对准下面的摩托车可秒，并且还会有慢动作特写正好用来上子弹。

SHOW WHAT YOU'VE GOT

地点：Kennedy Town　报酬：1500

Dusty 想录制一段动态短片让沈伟帮忙秀几段动作，沿着黄色指示跑酷便可，没什么难度。

REAL MEN DON'T KARAOKE

地点：Central　报酬：500

Jack 是个不会唱歌的人，他女朋友觉得是男人都会唱歌，他让沈伟证明这个观点是错的。这任务略显坑爹，虽然是唱卡拉OK，不过必须唱得非常烂才行，故意不要唱准。注意要唱的很烂，最好要根本不在调子上。





难点成就拿法

Ultimate Fighter

本作关于帮派满级的成就比较复杂，不少玩家在通关后帮派等级都只有 9 级半，选择原先的关卡打的话必须打出足够高的评价才会提升经验，但数值也是少得可怜。这样的话，玩家就不得不去花 160 点购买 DLC 包中的 Top Dog Silver Pack & Top Dog Gold Pack，购买后会提升玩家三个能力的等级，可以顺利解开这个成就。如果不想花这份钱可以尝试在第一遍流程中先做支线任务，拥有足够气场后再去购买增加帮派经验 15% 的服装，穿这个衣服通关的话可以达到满级。

Event Planner

完成全部开放任务

取得方法：全部开放世界任务地点如下

开放世界任务只有接近后才能看到，玩家可以按照图中的顺序去找，其中有一些是需要将车子的后备箱打开才能找到的。



Infowlable

取得方法：斗鸡赢得 50,000 港币，普通的斗鸡地点赢得钱少之又少，不过可以去坚尼地的斗鸡场，那里一场最多压 100，000，赢一场就能获得这个成就。

Whatever's Handy

取得方法：使用 10 种不同的近战武器击倒敌人，注意不一定非要对着敌人使用，对路人也是可以的。近战武器中包括：



Baton – Drug Bust（毒贩的棍棒）：去篮球场可以找到这个武器。

Briefcase（公文包）：冲撞部分行人后他会丢下包跑掉，捡起来用就行了。

Crowbar（铁锹）：这个武器多半是从车后面翻出来的，也有部分敌人会持有。

Fish（鱼）：有鱼缸的地方打破就能找到，比如在Club Bam Bam的VIP区域。

Handbag/Bag/Purse（三种女士包）：这三种女式包看起来都不一样，一般都在女性路人身上，撞一下就能捡到了。

手工磨机：在主线任务“Dock Yard Heist”就能找到，不会错过

Kitchen Knife（刺刀）：不少敌人手上的都有。

Knife（小刀）：比较常见的武器，敌人上上可以找到。

Machete（大砍刀）：主线任务“The Election”中,与TONG的特定BOSS战结束后可以拿到，拿到后记得砍死个人再扔。

Meat Cleaver Drug Bust（毒贩菜刀）：Yen Yen Foo的地下通道可以找到。

Sauce Pan（圆底锅）：任务Vendor Extortion中. 在厨房可以找到。

Tire Iron- 铁棍：比较常见，在车箱后面可以找到。

Umbrella（雨伞）：在下雨天的时候，碰撞打伞的行人便可得到。

Safe Driver

取得方法：无碰撞减速的情况下连续开车两分钟，建议选择一辆速度非常慢的车，比如 Bisai，然后上连续地域的高速上去开吧，很简单。注意过程中除了不要碰撞外，也不要减速。

A Slap in the Face

取得方法：用鱼打死个人正常流程就能解了，没解开的建议去最终BOSS的龙船上或者Club Bam Bam的VIP区域将鱼缸破坏后可以找到。如果该区域没敌人就直接按 B（○）拖过去。



收集指南

游戏一共有 Health Shrine，Spy Camera,Lockbox，Jade Statue 四项，总计 187 个收集内容，和三位不同女性约会后可以在地图上查询到所有收集项目的位置（进入地图后按□/X，白色是已收集到的，灰色是尚未收集的内容）。游戏初期会遇到 Amanda，带她去几个地点兜风后可以得到她的电话，之后再约她出来完成拍照的 Favor 可以解锁 Health Shrine 的位置；完成 Important Visitors 任务后可以通过电话与 Ilyana 约会，在同 Ilyana 的跑酷比赛中获得胜利后解锁 Lockbox 的位置；完成抓捕毒贩的任务后可以黑掉毒窝附近的摄像头，与 Not Ping 约会后可以解锁 Spy Camera 的位置；同 Tiffany 约会完成 Tiffany's Song 的分支任务后可以解锁 Stuate 的位置。

游戏中不少收集看着在大地图中，如果实在找不到不妨从海面上游过去，有 Water Access 提示的毒窝地点需要驾驶游艇或游泳，进入河上的通道才能到达，香港仔下方和中环左上方两个岛屿的收集内容也是如此。

不少收集或者毒贩指认任务附近都有很多的敌人需要优先干掉，觉得麻烦的玩家可以选择持枪过去将他们秒杀，不过有可能招来警察叔叔的不满，另一个方法是直接开辆车去将他们压死，这个办法既安全又省事，不过会受到场景的拘束。



全金牌攻略

游戏总计有 30 个项目（29 个分项，1 个总评）供玩家完成，达到相应的要求后会解锁金牌，在 SOCIAL HUB 中的 STAT AWARDS 可以查询金牌的完成情况。某些需要在任务中完成的内容，可以通过 MISSONS 来选择，同时游戏的统计是即时存储的，不必完成整个任务。

注：未注明完成方法的项目均可以在完成 Completionist 的过程中达到金牌要求。

Overall

金牌要求：总评达到85分

完成方法：铜牌 =1 分，银牌 =2 分，金牌 =3 分。完成 29 个分项的过程中自然而然会累计到 85 分。

Fluid Striker

金牌要求：完成75次跑酷式攻击

完成方法：读取 MRS.CHU'S REVENGE 任务，在完成两次肉搏战后会在楼梯上方遇到持枪敌人，利用 RESTART FROM CHECKPOINT 反复攻击障碍物后的敌人即可（在障碍物前按 A）。由于敌人持枪，所以还能够完成 DISARMING 的要求。



Headhunter

金牌要求：完成50次爆头

完成方法：游戏通关后基本会拿到金牌的挑战，如果还缺少爆头数的话，可以在重新进行 The Funeral 任务。

Lucky Shooter

金牌要求：盲射杀死10名1敌人

完成方法：进入掩体后，直接按 RT(R1) 扫射死敌人算作一次盲射，强烈建议在 The Funeral 任务中完成，取得榴弹枪后会在大厅出口处遭遇埋伏，利用盲射杀死 10 名敌人，同时在此检查点处还可以完成 Firestarter 和 Wrecker 的金牌要求。

Firestarter

金牌要求：利用爆炸杀死20名敌人

完成方法：参见 Lucky Shooter

Sniper

金牌要求：近50发子弹的命中率达到50%

Gunman

金牌要求：使用枪械杀死100名敌人

Ninja

金牌要求:偷袭敌人10次

完成方法：学会 TRAID UPGRADES 的 SURPRISE EXCHANGE 技能后可以在肉搏战中翻滚至敌人背后（L2+×/LT+A），这时连按 2 下○ /B 可以发动偷袭。



BONEBREAKER

金牌要求：使用令敌人骨折的体术100次

完成方法：肉搏战中多使用○→□→长按□ /B→X→长按 X 的 LEG BREAK 即可（在 MELEE TRAINING 中学习）。

Environmentalist

金牌要求：利用环境杀死50名敌人

完成方法：在肉搏战中抓取敌人，利用周围的红色环境杀敌即可。

Handyman

金牌要求：使用近战武器杀死50名敌人。

完成方法：在肉搏战中多拾取武器攻击敌人即可。



Disarming

金牌要求：缴械50名敌人

Defence

金牌要求：反击100次

Fast Talker

金牌要求：成功快速回答10次

完成方法：进行某些任务时会出现回答提问的 QTE，在△ /Y 消失前按下即可算作一次快速回答，Bride to Be 和 Bad Luck 这两个任务中的提问较多。

Deadeye

金牌要求：投掷武器杀死10名敌

完成方法：手持武器进行肉搏时，锁定敌人后按 R2/RT 可以将武器投掷出去，投掷刀具对敌人是一击致命的。

Martial Artist

金牌要求：肉搏杀敌100次

Enforcer

金牌要求：累计杀敌200次

Safe Driver

金牌要求：安全驾驶时间累计达到30分钟

Reckless Driver

金牌要求：全速驾驶A级汽车时间累计达到30分钟

完成方法：多使用 A 级汽车（摩托不行）进行分支任务和搜集，完成度达到 100% 之前肯定会累积到 30 分钟，推荐使用操控性较好的 Etalon。

Hijacker

金牌要求：完成20次跳车

完成方法：驾驶车辆时按住 ×/A 进行跳跃准备，当前方车辆的的箭头变绿时再按一次进行跳车。

Wrecker

金牌要求：炸毁50辆汽车

完成方法：参见 Lucky Shooter，消灭大厅前的车辆后再重新读档，直到累积炸毁 50 辆汽车。



Racer

金牌要求：赢得17场竞速比赛

完成方法：购买A级摩托，A、B级汽车后可以解锁15场比赛，The Queen和Summit两场比赛需要同Sandra约会才会解锁。（在Statistics下的Completion中显示有18场竞速比赛，其中一场主线任务的竞赛不计入到金牌内容中）



Mogul

金牌要求：累计赚取200万

Big Spender

金牌要求：累计消费200万

Gambler

金牌要求：赌博累计赚到100W

完成方法：坚尼地城的斗鸡赌博一次可以下注10万，赌赢比赛后先存档再进行下一次投注，输的话读档重新投注。

Completionist

金牌要求：完成度达到100%

完成方法：达到100%要求完成所有主线任务、分支任务（Favors、Jobs、Events）、竞赛、收集内容以及购买全部的车辆和服饰。

Favors：游戏一共有36个favor，包括地图上的黄色圆圈地点和约会后的粉色地点（通过电话可以与Amanda，Tiffany，Not Peng，King和Sandra约会）

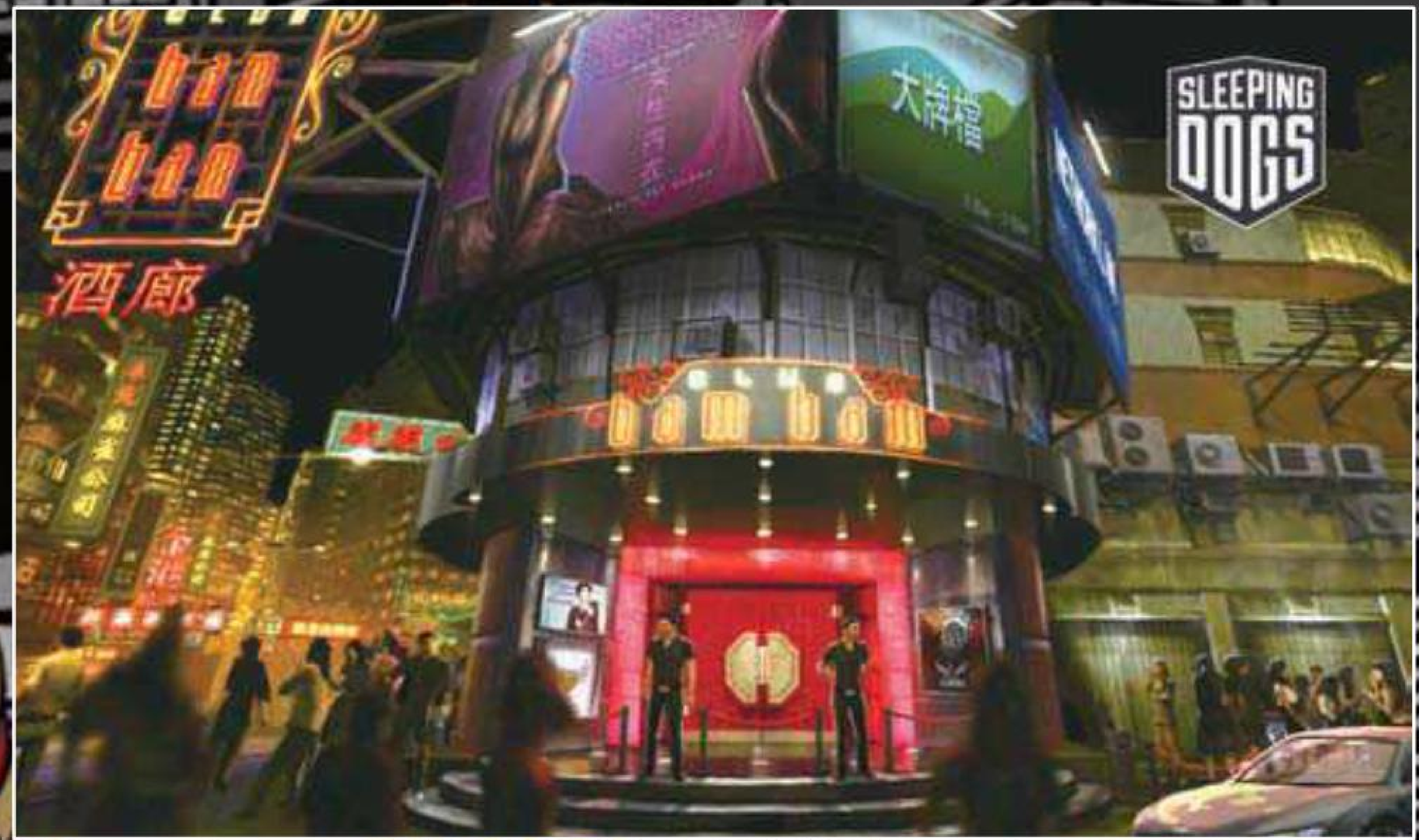
Jobs：Jobs总计有30个，包括4个Martial Arts Clubs、通过跳车劫持一辆运钞车（劫持5辆还会解锁一个成就）、Tran的20次偷车任务和Roland的5次讨债任务（电话联系）

Events：除17个抓捕毒贩的任务外，还包括4个店铺纠纷（黄色）、3个被抢任务（红色）以及4个解救后备箱人质任务（橙色）。

车辆和服饰：建议先完成上述3项分支任务再购买所有的车辆和服饰，因为这时玩家手中有充裕的现金，而Face Advantages达到10级后也可以用6折的价格购买衣服和车辆，在Statistics下能查询衣服和车辆的购买情况。

注：除了可以在商店购买服饰外，某些主线任务、分支任务以及Lockbox也会解锁服饰。





Explorer

金牌要求：完成175个收集

Survivor

金牌要求：在1星或1星以上通缉下，累积生存时间达到20分钟

Rogue Cop

金牌要求：在1星或1星以上通缉下，杀死50名警察

完成方法：手持枪械时去招惹警察，注意先找好躲避地点。

Public Enemy

金牌要求：在一次游戏中（不退出游戏）累积杀死200名敌人

全部家具位置一览

虽然家具不影响成就、奖杯，不过对于收集癖玩家或者家装爱好者来说是不可或缺的部分，并且还能获得一定好处，比如安装冰箱可以从里面喝饮料。玩家按照图中的指示地点支付完钱后便可为家里增加设备。



游戏进行时
IT'S GAMING



拿到这期杂志的时候，各位读者应该都开学了，当然也有例外的，比如高三党压根就没有假期，何谈开学这么一说。既然有了高三党这活生生的例子，其他的同学们应该也就看得开了吧，好歹自己还玩了两天呢。

对于系统框架已经稳定的系列来说，如何在保留特色和创新之间找到平衡一直都是个难题，若能做到这一点那势必会得到玩家的称赞。本期进行时的游戏是《无双大蛇2 特别版》，本作是大家熟悉的著名割草系列游戏，登陆 PSP 后增加了不少新内容，有爱的玩家不妨一试。

PSP GAME

无双大蛇2 特别版

原名
无双 OROCHI2 Special

类型
动作

游戏适应人群
●喜欢动作类游戏的玩家
●割草游戏爱好者

结众将之力，讨伐妖蛇

操作指南

摇杆	角色移动
十字键	调整左右视角 / 缩放地图 / 呼唤乘骑
△键	重攻击
□键	普通攻击
○键	无双攻击
× 键	跳跃 / 上下马

摇杆	角色移动
L 键	防御后视角移动
R 键	更换人物
L+R 键	合体技
START 键	调出菜单
SELECT 键	效果说明



阳光成员
神子

本作是家用机上的移植版，《无双大蛇》的后续作品，在原作的基础上又添加了《忍者龙剑传》的"雷切尔"和天才阴阳师"安倍晴明"两名新角色，故事背景以《无双大蛇》中的真蛇远吕智战斗结束的数年后，八首妖蛇的突然出现将这份和平再度打破。武将们一一被打倒，幸存的三名豪杰马超，司马昭与竹中半兵卫三人立下拼死的觉悟一起对抗妖蛇。但最终队友全部阵亡，三人也被妖魔包围。此时仙人辉夜姬下界拯救三人，并通过返回过去改变未来从而壮大讨伐军力量的方法来消灭妖蛇。

战斗系统简介

游戏采用三人合战的方式进行。每个任务都有指定的三位武将，可随意更换。真・合体技需三人组合时才能共同发动。通过在战场上击破敌人逐渐累计合体技槽，累计满时按下 L+R 键即可，之后会出现稀少石。战斗中有几率出现"桃子"，"斧子"，"靴子"和"宝瓶"用来提升武将各项能力。每名武将都拥有不同的武将技，分别为"力量"，"速度"，"技巧"和"奇异"四种类型。其中"奇异"类型的武将可以使用影技。武将技分为"S、A ～ G"8 个等级，最初为"G"级，提升值为 1%，最高为"S"级，提升值为 8%。可通过战斗来提升熟练度。单个人物技能在战斗的时候对三人全部有效。拥有相同技能时效果会叠加。武将成长等级最高为 99 级，是通过击败敌人和分配经验值来提升。玩家可在战前阵地的武器屋中购买武器，与武将谈话，请吃饭提升友好度和分配经验值等。

武器分为 1 ～ 4 星的普通武器和大星武器。根据任务难度不同，得到的普通武器等级也不同。而大星武器只能在武器屋里购买或者随机抽到。获得方法有三种：战斗中击破武将掉落，战后结算中获得，在武器屋中购买。战斗结束后可能得到抽奖券（福引き），在武器屋中使用，会随机得到十把武器，每把最多有十个技能槽可装备，每个技能效果不同，但能加升十次，可在武器炼成中融合。驯染度相当于对武器的熟练度，会在武器的基本攻击力上加成。普通武器为基本攻击力 +18，大星武器为基本攻击力 +54。战前准备中可更换使用人物，服装，查看胜败条件，敌我方的武将势力，武器宝具等。一个角色最多只能装备一把武器和两个宝具，而马镫是全队惟一通用的。



游戏模式简介



故事模式分为四章，包括主线任务和支线任务，难度均有四个。主线任务需要完成一个后才会继续出现，支线任务要通过在阵地和指定武将对话或提升对应武将之间的友好度来开启，友好度可通过一起战斗或请吃饭来提升。

自由模式是通过战斗来练习武将和获得武器宝具。无双战场模式是让玩家对自己攻略过关的任务进行原创战场的一个编辑自订模式，玩家在这里除了可以变更武将台词之外，还可以设定参战武将跟士兵数量等等。乱战模式最多支持 4 名玩家进行对战。通过选择三名角色在 12 种类型的地图上同场竞技。可以使用战术道具和竞争任务，而且能够使用武将原本技能和各种随机道具。选择的三名角色之间不仅友好度会上升，而且会获得经验值和稀少石。通过该模式获得的友好度、经验值和稀少石可以与故事模式和自由模式共通。

隐藏人物加入条件

隐藏人物包括新添加的"安培晴明"，"蕾切尔"，和需要一名特殊武将才能获得的"吕布"共三人。获得方法是要在特定的某场战斗中根据提示触发剧情，过关后获得。

安倍晴明：第一章 上田城夺还战。进入战场，地图上有三方势力。把红色的袁绍军武将击破之后，黄色的迷之军团会攻击讨伐军。击破迷之军团武将后，辉夜姬会提示说感觉到时空变异，一段动画之后安培晴明登场，袁绍军本队到来，需跟安倍晴明携手讨伐袁绍，胜利之后加入。

蕾切尔：第二章 江东之战。进入战场，地图上同样有三方势力。根据提示，先分别去四个据点处帮助吴军消灭妖魔军武将。之后按照提示来到左下角的据点，进入据点门，演示一段动画，蕾切尔登场。最后跟蕾切尔一起消灭所有的妖魔军武将。过关后蕾切尔加入。

吕布：第三章 大阪城之战。需要带上貂蝉。战斗中吕布乱入，用貂蝉接近，过关后吕布加入。

玩后感 《无双大蛇2 特别版》作为一款"《无双》系列"游戏，虽然画面质量比不上家用机，却将《真・三国无双 6》，《战国无双 3Z》和《无双大蛇》结合在了一起，游戏中处处可见这三部中的特点被完整得保留了下来。虽然取消了副武器和第二无双技，但将武将角色增加到了多达 132 名，武器效果和宝具的数量也大大的增加。剧情模式的任务虽然不多，但想要完全过关还是要消耗掉玩家们大部分时间的。新人物与新剧情，相信这是无双 FANS 不可错过的。

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.3.0-10J

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



本期 3DS 应援团，我们将为玩家们带来三款非常经典的模拟器游戏，它们不但都是当时最流行的杰作，也是代表着它们所登陆的主机辉煌时期的标志。而且这三款游戏中，还有两款是免费提供给 3DS 降价前购买了 3DS 并参加了大使活动的用户下载的，如果你是一位在 3DS 首发时便已经入手的铁杆真饭，那就千万不要错过了。同时，本期还会提供一款下载游戏《ハイパーパドルブロッククラッシャー》的详尽攻略，已经下载了本作的玩家不妨来参详一下。

eShop下载内容推荐

バルーンファイト

配信日期	8月22日
售价	500日元
推荐度	★★★★★



在小孩子的玩具中恐怕最廉价却最能吸引孩子的就是氢气球了，小小的气球是很多人幼时的回忆。同样在 FC 平台上面有一款和氢气球有关的游戏相信玩家们也一定会有很深的印象，如果实在想不起名字的话就提示给各位好了，这款游戏就是 FC 平台上赫赫有名的《气球大战》。

1985 年在 FC 平台上发售的《气球大战》应该是属于当年老一代玩家们的欢乐回忆，玩家在游戏中需要利用气球漂浮在空中，然后将敌人的气球打破使其掉落到地上才可以过关。游戏中那独特的操作感在当年吸引了大量的玩家。但是让玩家们津津乐道的可不仅仅是这些，超高难度的“C 模式”恐怕只有体会过的玩家们才能知道其中的奥秘。

还有值得一提的是就是本作的洗脑 BGM 了，可能有些玩家小时候玩过这游戏，只是随着时间的推移已经淡忘了。不过只要听到这部作品的 BGM 就一定会情不自禁的跟着哼唱起来。还有如果玩家们手中的 3DS 是“大使机”的话下载本作是免费的，所以推荐给大家试试。



ヨッシーのたまご

配信日期	8月22日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆





玩过超级马里奥的玩家们一定会对一只绿色的小恐龙印象深刻，它可以将敌人吞下后吐出去攻击敌人，也可以将敌人变成恐龙蛋留在身后，而且根据颜色不同还能会拥有各种各样的能力，它就是陪伴了我们 22 年的“耀西”。

本次介绍的游戏是“耀西”首次以主角形式登场的游戏，但是本作并不是横版过关的游戏类型，而是一款益智解谜类的游戏。游戏有些偏向于《宝石方块》的玩法，但是和同类游戏不同的地方是，在游戏中马里奥大叔会手托 4 块板子，玩家可以控制 4 块板子的位置来使方块消除。而游戏中还有分成上下两半的“耀西蛋壳”，只要最底端有蛋壳的下半端，无论上面有多少方块都可以使用蛋壳上半端将其消除，玩起来颇具创意。

本作和前面介绍的《气球大战》一样，只要玩家们手中的 3DS 是“大使机”的话，就可以免费下载本作，喜欢方块消除的玩家们不妨试试。



忍者龙剑传

配信日期	8月29日
售价	500日元
推荐度	★★★★★



提起忍者大家可能都不会陌生，游戏的世界中关于忍者的游戏着实不少，但是倘若这位忍者是在动作类游戏中出现，同时这部作品又被称为四大动作游戏之一的话。相信喜爱动作类游戏的玩家们已经按捺不住说出答案了吧！没错，这部作品一定就是被称为四大动作类游戏之一的《忍者龙剑传》。

初代的《忍者龙剑传》于 1988 年在 FC 平台上面发售，这部作品在当时可谓红极一时。超高的难度，用过场动画来交代剧情的方式、利用墙壁实现弹墙跳跃、还有经典的穿墙 BUG 等等，这些都给玩家们留下了十分深刻的印象。作为开山鼻祖，这部作品也为日后忍龙系列的精髓打下了坚实的基础，而这个基础就是一个字：难！如果你是一个忍龙系列的老玩家，那么你就没有理由错过这部作品，同样如果你对高难度的动作类游戏感兴趣的话，你也没有理由错过这部作品！让我们一起跟随着隼龙去寻找邪神吧！

eShop下载游戏介绍

ハイパーパドル ブロックラッシャー

配信日期	8月22日
售价	500日元
推荐度	★★★★★

最近3DS并没有像以前一样大量的更新试玩版，不过这并不代表eShop上面就没有值得大家购买的好游戏，所以本次就为各位玩家们带来一款8月22日发售的3DS下载游戏，如果玩家们对“打砖块”这样的游戏感兴趣的话一定不要错过本作，下面让我们一起来看看游戏的素质究竟如何吧。

游戏系统

虽然本作的基本系统和历代“打砖块”一样，但是在某些细节方面，本作做了十分有趣的强化。在游戏中负责发射小球并在下方接小球的平台被分成了“BRD”、“PMD”、“PCCS”三个系统，下面就详细的来为玩家们介绍一下这3个系统。

BRD

操纵平台中的最顶端的挡板，用来反射小球使其击打砖块。相信各位玩家在“打砖块”的游戏中觉得只要挡板越长就是越强了吧？因为只要挡板够长就可以大大提升小球的存活率。但是，在本作中挡板有了全新的“强度”数值，当小球反射到挡板上的同时就会扣除一部分“强度值”。而强度值变为0的时候游戏将不能继续进行下去，根据“BRD挡板”的强度不同，在游戏中也会影响到小球运动时的反弹轨迹。

在这里需要提醒玩家的是，游戏中有各种各样的“BRD”挡板可以购买，每个挡板的数据各有不同。强度和长度高的挡板移动的速度就会被减慢，而强度中等、移动速度极高、反弹能力高的挡板牺牲的就是平台的长度。所以玩家们在游戏时要根据关卡的形状来判断究竟要使用什么样类型的“BRD挡板”才是重中之重。

PCCS

这个就是游戏中玩家们用来反射的小球，在这里可能有玩家要问了，这个东西不就是用来击打砖块的，难道小球还有别的能力？说对了，实际上在本作中小球也被赋予了能力，每个颜色的小球都有不同能力值。例如蓝色小球速度快，反弹能力高，在游戏中被墙壁和砖块的反弹之后速度会变得越来越快。但是相对应的后果就是移动平台的移动速度会变慢。而绿色的小球则是速度慢，反弹能力极低，无论反弹多少次都很难提升速度，同时相对应玩家的操作平台移动速度会得到提升，可以保证小球稳稳的反弹到平台之上。

PMD

本作中除了挡板和小球之外还给平台设计了一个底座，其作用就用来决定存储道具的多少和剩余的“命”数。初期阶段系统只给了玩家一个“3条命”的底座，而在游戏中玩家可以在道具店买到最多“10条命”的底座。在游戏中还有装备强化这一的要素，也同样和底座息息相关。装备强化道具最多可以携带2个进入游戏，根据装备种类的不同就可以强化各种能力，例如：改变挡板的强度、提升小球反弹的速度等等。在游戏中如果将这些要素运用得十分上手的话，那么将会给玩家们带去极大的满足感，所以挑选一个符合自己的底座也是同样必不可少的。





道具与装备

本作中与其他“打砖块”游戏一样，在击中方块的同时会掉落一些道具，如果用平台接住道具的话就会自动发动这些道具的功效。而且本作中还有一些可以安装在“底座”中的装备道具，它们也会给玩家们带来意想不到的效果。所以在游戏中只要玩家们擅长使用对自己有利的道具和装备的话，就可以让游戏变得异常轻松。不过由于本作中道具和装备的种类繁多，所以在此就为各位玩家们简单的介绍一下，至于其它的乐趣还需要玩家们自己去发掘。

道具	
BRD LV+1	在一定的时间内，平台的挡板会提升长度使玩家更容易接到小球，但是玩家若使用长度为5的挡板则没有作用。
インペリアルシ-ルド	在一定的时间内，屏幕下方会出现长条状的保护层，可以防止小球掉落。
マルチブレット	小球由单个变为3个，但是只要能保持接住1个就不会“掉命”。
ブレイクブレッド	在一定的时间内，小球会变为刺球，刺球有贯穿效果，除了“钢铁方块”和“不可破坏方块”以外均可贯穿破掉。
ブレッドアクセラレ-ション	在一定的时间内，小球的速度和反射能力提升到最高。
ブレイドウオ-ル	在一定时间内，平台两侧会出现竖状的反射保护壁，小球只能在保护壁中反射。

装备	
STレインフォ-ス(B)	装备该道具后可以提升“BRD挡板”的强度。
SPレインフォ-ス(B)	装备该道具后可以提升平台的移动速度。
アイテムストレ-ジ+2	装备该道具后可以使道具格上限提升2个格，但是在道具格为10的时候该装备无效。
ジョイントレ-ザ-	装备该道具后可以使用道具中的“レ-ザ-エネルギ-”，使平台出现光枪射击方块。





VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



近期让国内 VITA 玩家最高兴的事情莫过于《女神异闻录 Persona 4 黄金版》（下文简称《P4G》）和《仙境传说 奥德赛》（下文简称《RO》）两款中文版游戏的发售，其中《RO》就算不懂日文也能放心享受游戏，而《P4G》要是看不懂可就无法体验到游戏的乐趣所在了，相信不少想要购买游戏的玩家都十分关心翻译水准，因此这期就为大家简单介绍一下《P4G》的中文化表现。

VITA播报站



《女神异闻录 Persona 4 黄金版》中文版评测

售价

由于 PSV 并未破解，相信大家最关心的便是价格问题。本次的繁体中文版实体版售价为 388 港元（约合人民币 319 元），下载版为 349 港元（约合人民币 287 元），比起之前港版日文的官方定价要低上一些，可以说比较厚道。实体特典版附带了一张 PSV 的痛贴，质量和样式都很不错，另外本作的容量在 3G 左右，想购买下载版的玩家笔者建议在 PSN 购买之后，使用 PS3 ProxyServer 这款虚拟代理软件进行下载（具体的软件和教程可以再互联网上搜索）。

系统语言要注意

由于本作是繁体中文和韩文的合版，因此在开始游戏前需要格外注意，笔者建议大家将 PSV 的系统语言都更换为繁体中文。如果系统语言是简体中文，日文，英文等，不仅游戏中的文字会以韩文呈现，奖杯列表也很有可能会显示成韩文。不过其实并不会对游戏的流程体验造成什么影响，如果你对奖杯列表呈现韩文的情况比较介意的话，可以尝试用 PC 端的 CMA 软件将游戏和存档备份之后，格式化 PSV，再将备份还原。值得一提的是，中文版和日文版的存档并不通用，并且奖杯列表也不共通，也就是说之前玩过日文版的玩家，如果有兴趣的话可以多拿一次白金奖杯。不过鉴于本作的白金时间不短，相信没有多少玩家愿意这么干吧（笑）？

取名小技巧

可能是由于更换了系统语言的原因，在游戏开始后要求输入主人公名字的时候，笔者虽然在系统中开启了汉语拼音和日文输入法，但却无法调出。当然取日文名的玩家还是少数，而想取中文名的话可以使用台湾地区常用的注音输入法。下面给大家提供一张注音符号表，只要按照字的读音输入对应的注音符号即可。比如鸣（ㄇㄧㄥ）上（ㄕㄤ）悠（ㄧㄡ）。

对应注音	拼音读音	对应注音	拼音读音
ㄅ	b	ㄧ(丨)	i
ㄆ	p	ㄨ	u
ㄇ	m	ㄩ	ü
ㄈ	f	ㄚ	a
ㄉ	d	ㄛ	o
ㄊ	t	ㄜ	e
ㄋ	n	ㄝ	ê
ㄌ	l	ㄞ	ai
ㄍ	g	ㄟ	ei
ㄎ	k	ㄠ	ao
ㄏ	h	ㄡ	ou
ㄐ	j	ㄢ	an
ㄑ	q	ㄣ	en
ㄒ	x	ㄤ	ang
ㄓ	zh	ㄥ	eng
ㄔ	ch	ㄦ	er
ㄕ	sh	上声	
ㄖ	r	去声	
ㄗ	z	阳平	
ㄘ	c	轻声	
ㄙ	s		

▲注音符号表。



▲鸣（ㄇㄧㄥ）上（ㄕㄤ）悠（ㄧㄡ）。

依旧给力的剧情翻译

或许不少玩家之前在网络上有看过关于对繁体中文版里 PERSONA（游戏中称为人格假面）名字翻译的吐槽。而在正式发售的版本中，官方对一些使魔和技能名称的翻译确实和民间相去甚远，更多的采用了片假名音译的方式，这使得我们在对照日文合成列表的时候多少有些不便。不过笔者认为，吐槽归吐槽，其实此类片假名或专有名词在翻译上很难做到尽善尽美，文化的差异也会使得原厂商和我们的认知有所不同（可以参考之前 SE 在《FF14》中对于陆行鸟的翻译），因此本作在这方面也算做得不过不失，对于一些比较重要的使魔的翻译还是相当到位的。



▲剧情及文法的翻译相当优秀。

相比这些特定名词，作为一款文字量极大，充满着 AVG 风格的 RPG，我们更应该关注的是剧情及文法上的翻译情况。如果之前有玩过《重力异想世界》等 PSV 中文版游戏的玩家，相信对于游戏剧情的翻译都是相当认可的。而这次中文版在剧情的翻译上也保持了一贯的高水准，虽然近期的这些游戏都是由 SCE 委托台湾方面进行中文化，不过并没有因此而带入台



▲一些技能和使魔的翻译比较特别。

湾本地的一些语言习惯，整体剧情及文法的翻译流畅而准确，这点毋庸置疑，因此对剧情翻译有所怀疑的玩家大可不必犹豫。

贴纸

本作的预约特典是一张贴纸，一般来说在游戏本体的价格上增加 20 ~ 40 元就能买到这张预约贴纸。由于贴纸本身自带屏幕保护膜，因此各位也可以当做花几十元的价格购入一张屏保，算是比较超值的商品。不过因为贴纸要覆盖整个机身正面，也增加了贴的难度，对手工活没有信心的玩家不妨花点钱让街上的“贴膜小哥”帮忙。值得一提的是贴纸并非背面带胶的材质，可以重复使用，即使是贴失败了也不要紧，撕下来重新贴一遍便是。



▲本作特典赠送的贴纸效果相当不错。

结语

另外，和本作同时发售的还有《仙境传说 奥德赛》的繁体中文版，下载版的售价只有 288 港元，相当划算，感兴趣的玩家不妨也一并入手。而随着 SCE 的业务不断地在中文地区扩张，相信今后也会有越来越多的中文游戏登陆 PSV，如果能继续保持较高水平的翻译平及合理的售价，并尽量同步发售的话，相信对 PSV，以及正版游戏在中文地区的推广会有相当积极的作用，对于我们普通玩家来说也是一大福音。

《桌上坦克大战》简要指南

上一次介绍过 PSV 的 AR 游戏后不知道玩家们有没有将 AR 卡打印出来试试呢？近日 PSN 再次



更新了一款 AR 游戏，本作的名字为《Table Top Tanks》。简单来说就是桌面坦克，玩家们在游戏中需要操纵坦克在战场上拼杀。本作整体的素质相当不错，不仅支持本地多人对战，还有 7 个奖杯可以供玩家们获得。目前本作在 PSN 日服的售价为 200 日元，下面就为玩家们简单介绍一下。

游戏操作

按键	功能
左摇杆	操作坦克移动
右摇杆	操作坦克炮台的瞄准方向
X键	发出鸣笛提醒信号
L键	机枪射击
R键	导弹射击
START	调出菜单

系统介绍

本作的系统十分简单，玩家操纵坦克在战场上可以进行生存战、夺旗战、组队战这 3 种模式。在生存战中玩家会进入到 4 方混战模式，击毁全部敌人最后的生存者为胜利者。夺旗战则会在地图中出现黄色的小旗子，得到该道具后需要将其运回基地，最后结算成绩。组队战和生存战一样，只不过分为两组对战，需要玩家互相配合才能保证生存。除了这些模式以外，在游戏中还有 3 种导弹和 4 种道具供玩家们使用，下面我们一起看一下在游戏中出现的道具都是什么效果吧。

3-WAY ロケット：该导弹攻击距离短，攻击力低。惟一的优势就是攻击范围，每次发射可以射出 3 枚导弹，在生存战中有不错的优势，可以在敌人坦克虚弱的时候使





用，会出现意想不到的效果。

自动追尾ミサイル：该导弹射击距离最长，攻击力中等。但是拥有自动追踪的效果，本作的瞄准方式有些不如人意，该导弹在一些长距离的场景中会发挥奇效。

バウンシング　ロケット：射击速度最快，攻击力最高，同时还拥有反弹的效果。在掩体较多的场景中，该导弹可以利用墙壁的反弹击毁敌人，不过需要玩家们注意的地方就是，由于其特性，导弹反弹到自己身上也会消耗 HP。

シ－ルド：防护盾，一定时间内不会消耗 HP。

リバ－ス　コントロ－ル：电磁屏障，一定时间内敌人操作相反。

ステルス：光学迷彩，一定时间内隐身，敌人无法看到。

奖杯列表

奖杯名	杯种	取得方法
战车のベテラン	铜杯	在クリエイト模式下作成一张带有道具和图形的战场地图
ロケット炮の名手	铜杯	利用反弹导弹击毁一辆敌军的坦克
陆军元帅	银杯	在クリエイト模式中将3种玩法全部取得胜利
ホットショット！	银杯	在任意模式中利用空袭导弹一次摧毁3辆坦克
战场の主	银杯	在多人模式中取得5次胜利
百人体长	金杯	在游戏中击毁100辆坦克
チャレンジ　コマンダ－	金杯	在单人挑战模式中完成所有挑战

小贴士

1. 由于游戏中战场的范围是随着 AR 卡的大小所改变，所以建议玩家们使用的 AR 卡不要过大，否则会出现无法全部扫描下来的现象。玩家们在一张 A4 纸上打印出 6 张 AR 卡后就可以正常进行游戏了。

2. 游戏中有几个奖杯获得的方式有些困难，但是如果身边还有其他一同游玩的同伴就十分方便。例如：“战场の主”和“ホットショット！”这两个奖杯，在朋友的帮助下想要取得十分轻松。

3. 目前 PSN 上还发售了本作的坦克 DLC，售价为 100 日元。购买后，玩家可以使用一辆十分可爱的坦克，不过该坦克相比较其它坦克来说在移动速度方面有着明显的优势。相信本作在日后还会有其它坦克的 DLC 或关卡 DLC 发售，喜欢本作的玩家一定要多多关注。



DC vs. Marvel “美漫”双雄的巅峰对决史

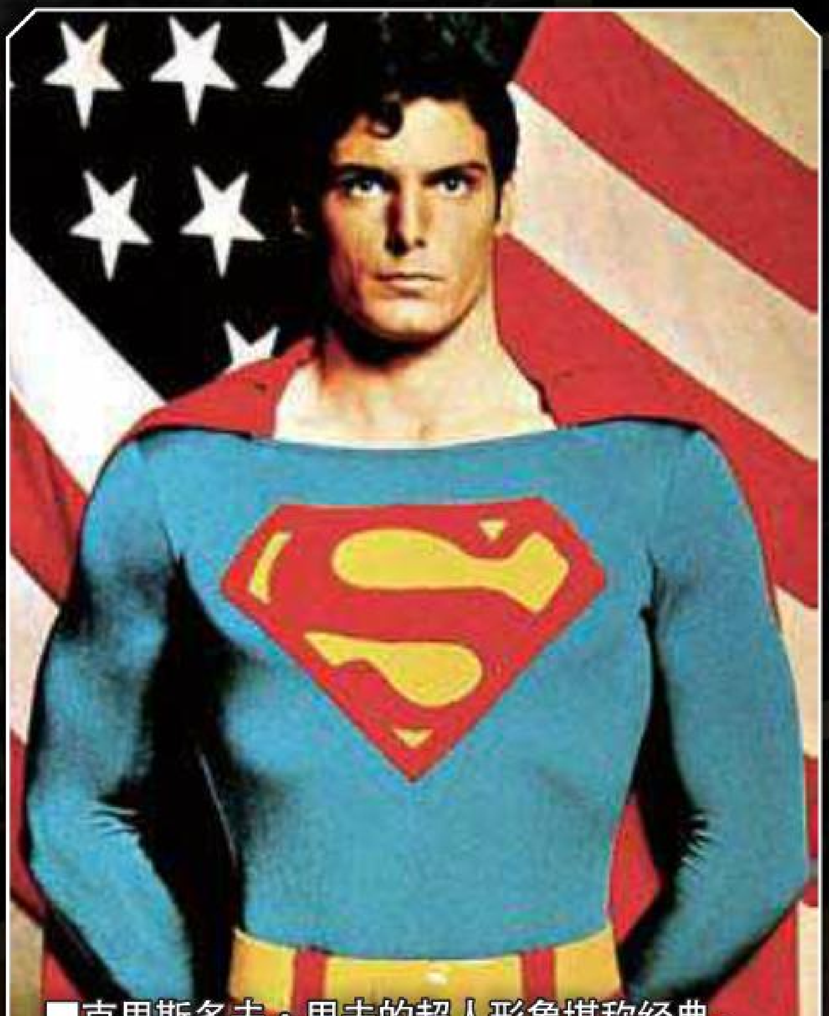
文 Jackpot
编 稀饭 美编 一刀

从电影到游戏，从动画到漫画，在2012年的这个夏天，超级英雄的狂潮以铺天盖地之势袭来，随着《复仇者联盟》《超凡蜘蛛侠》《黑暗骑士崛起》的热映和相关游戏的公布，两大美漫巨头DC和Marvel的战争已经进入白热化阶段。很多对美漫略感兴趣的人面对漫画长达数十年、浩如烟海般的历史都会感到头疼，信息高度浓缩的电影、动画和游戏无疑是最佳的入门途径。本文并非传统的美漫普及文，而是以排兵布阵和业界趣闻的角度评析DC大战Marvel的来龙去脉，理清各大系列的关系与卖点，以及这一切与游戏界的关系。广大读者可以按图索章，自行搜索感兴趣的作品信息，如果本文能够起到抛砖引玉的作用，那么笔者将不胜感激。

电影篇

青铜时代

广义来讲，超级英雄电影的历史也有70年之久了。二战时期，蝙蝠侠和美国队长就曾推出过黑白片，但这些所谓的系列电影每集的长度都不到半个小时，一周上映一次，形式上更接近今天的电视剧，而非一个小时以上的长篇电影。真正意义上的漫画英雄大片，始于70年代。DC被影业巨头华纳收购后，拥有了实力强大的后盾，才得以将漫画角色搬上大银幕。DC最早选定的是他们旗下人高最高、历史最为悠久的超人和蝙蝠侠。限于技术水平，即使以当年的眼光来看，1978版《超人》和1989版《蝙蝠侠》的战斗场面都是相当简陋的，但角色的演出却十分出色。这两部片子能够成功，靠的是演技、场景和台词等元素对整个氛围的成功营造。观众相信超人能够飞翔，完全是因为克里斯多夫·里夫精湛的表演，而非粗糙的特效。《超人》在9年内连出了4部，前两部很棒，后两部却沦为烂作。紧随其后的《蝙蝠侠》也没能逃脱“富不过三代”的命运。华纳在当时完全抱着竭泽而渔的态度，着眼于当前利益，抓住一名角色不放，走一步算一步，缺乏长期规划，超人拍烂了就让蝙蝠上，蝙蝠也烂掉之后，索性洗手不干，



■克里斯多夫·里夫的超人形象堪称经典。

在长达8年的时间里都没有拍过一部超级英雄电影，给后来Marvel的大举进攻埋下了隐患。DC也有诸多英雄战队，最著名的莫过于《正义联盟》，这个组织囊括了超人、蝙蝠侠、神奇女侠、绿灯侠、闪电侠等一线角色。DC在当年没有一鼓作气，将《正义联盟》拍成电影，也跟当时的技术发展有关。超人虽然实力强大，但飞得快、力气大等特性都很容易被直观的表现出来，蝙蝠侠干脆没有超能力，只要一套斗篷、钩爪和飞镖就够了。而神奇女侠的背景故事则涉及大量希腊神话，完整拍出来就是一部类似《战神》的鸿篇巨制，风险太高，70年代的电视剧版把年代背景搬回到二战，敌人以纳粹鬼子和都市罪犯居多，缺乏史诗般的大场面。闪电侠和他诸多敌人的能力也比较奇特，1990年的电视剧播了一个季度就因为经费不足而结束了。至于幻想色彩最浓的绿灯侠，每一帧画面都需要用到无数电脑特效，想要在上个世纪拍摄成片，难度实在太大。

白银时代

20世纪的Marvel在电影方面没有太大建树，只是漫画生意比较出色。然而，在90年代，Marvel为垄断漫画出版业开始盲目扩张，造成整个市场大地震，导致公司在1996年陷入破产危机。重组后的Marvel成立了影业分部，将电影授权视为救命稻草，1998年的《刀锋战士》让他们捞到了第一桶金，这个跟吸血鬼纠缠不清的角色在漫画世界里只能算二线英雄，但电影版的打斗十分流畅，凭借这一点，它在全球获得了1亿美元票房。尝到甜头之后，公司又把人气极高的《X战警》授权出去，20世纪福克斯于2000年将其搬上银幕，掀开了Marvel电影王朝的帷幕。这一系列连出三部，特效出色，演员豪华，但限于片长，编剧没办法详细刻画每一个角色，影片内容也因此打了折扣，沦为剧情薄弱的大乱斗作品。为此，福克斯又让人气最高的休·杰克曼单飞，推出前传《金刚狼》，同样捞到不少票房。电脑技术的迅猛发展终于让Marvel英雄的精彩演出成为了现实，《X战警》之后，第二个炙手可热的系列是索尼哥伦比亚的《蜘蛛侠》，它成为了索尼集团在这十年的电影事业中最大的摇钱树。尽管《蜘蛛侠》的游戏版一直都不是PS系的独占作品，但为了跟集团内的电影部门联动，索尼多次将《蜘蛛侠》的CG作为E3发布会的内容展示，热爱这一系列的久多良木健干脆把初版PS3上的LOGO改成了跟电影标题一样的字体。



■《X战警》初代便定下的群像式人物描绘手法一直延续到了最新的《第一课》中。

DC和Marvel的电影运营模式各有利弊。DC被收购后，原作漫画版权、真人影视改编权、电影发行权统统归华纳所有，给DC电影的投产提供了方便。然而华纳财力雄厚，产品线众多，赚钱的片子有的是，并没有把漫画改编电影当成主业去发展。由于版权被母公司紧紧握在手中，只要华纳不同意投拍新作，DC也没办法拿着漫画去找其他发行商，只能看着自己的角色一天天烂在手里，虽然大树底下好乘凉，但寄人篱下只能仰人鼻息，丧失自由。Marvel在早年没有华纳这样的靠山，只能采取风险较小的授权模式，把电影改编权和发行权卖给其他公司。《惩罚者》归狮门影业，《X战警》《超胆侠》《神奇四侠》给了20世纪福克斯，索尼则拥有《蜘蛛侠》《黑衣人》和《恶灵骑士》。灵活的方案让各大制片厂全面出击、到处开花，这些公司买到的只是限期改编权，只要几年内不出新片，版权就会被收回，他们自然不可能像华纳那样傻乎乎地把角色压在箱底里不用，当然，电影的质量好坏，就要看制片方的主观态度了。以索尼为例，《蜘蛛侠》作为顶级品牌，每一部都得到了充分重视，而《恶灵骑士》作为二线角色就比较悲催了——即使有尼古拉斯·凯奇的加盟，也没能让这个系列跳出烂片的范畴。今年的续作《恶灵骑士2》，其预算更是被压低到前作的一半不到，连剧组事后都承认“拍这片子主要是为了保持改编权不被回收”，让人哭笑不得。

Marvel的运营模式更加圆滑灵活，但涉及的利益方更多，狼多肉少，到了漫画公司自己那边，可能就只剩下喝汤的份了。第一部《X战警》在全球赚了近3亿票房，而Marvel得到的报酬只有区区500万美元的固定授权费。虽然在电影版上映后，同名漫画的销量一路猛增，让Marvel在21世纪的漫画市场咸鱼翻身，超越DC成为领头羊，但分不到肥厚的票房和DVD销量，始终是他们心头的痛。为了在分红方面争夺到更多的话语权，也是为了将整个世界观搬到电影世界，Marvel制定了名为“复仇者计划”的宏图大业，独立拍摄影片，牢牢掌握控制权。之前Marvel授权了大量品牌，却将钢铁侠、美国队长等人物握在了手中，养兵千日用兵一时，是时候让这些猛将大展神通了。计划的头炮《钢铁侠》于2008年上映，引起轰动。紧随其后的是《无敌绿巨人》，这已经是该角色第二次登上电影舞台了。早在2003年，李安就曾拍摄过一部《绿巨人》，但这位大导演显然对漫画没有爱，活脱脱把一个火爆刺激的动作片拍成了又闷又长的文艺片，颇为不爽的Marvel干脆将不符合设定的李安版踢出局，亲自重拍了一部新的《无敌绿巨人》。2010年，《钢铁侠2》再度出击，2011年，《雷神托尔》和《美国队长》接连登场，拍摄这些影片的目的，就是为2012年降临的最强战队《复仇者联盟》做充分的铺垫。作为整个计划第一阶段的蓄力一击，《复仇者联

■《蜘蛛侠》是超级英雄漫画进入蓬勃发展时期的标志。



■《钢铁侠》是近年对于英雄角色塑造最为成功的作品之一。


■《复仇者联盟》不但具有强大的票房号召力，也是超级英雄电影进入全盛时期的标志性作品。

盟》在全球影院获得了14亿美元，超过《黑暗骑士》的10亿记录，成为史上票房最高的超级英雄电影。虽然这样的比较并不公平（《复仇者联盟》有3D版，票价自然比《黑暗骑士》高出不少，档期也让其占了不少优势），但本片的成功毋庸置疑。

在"复仇者计划"紧锣密鼓推行的同时，迪士尼以40亿美元完成了对Marvel的收购，DC VS Marvel的战争也从此成为了华纳和迪士尼这两大巨头的博弈。《复仇者联盟》的火爆让整个集团狠狠赚了一笔，深受鼓舞的迪士尼在今年圣地亚哥的Comic-Con国际动漫展公布了"复仇者计划"第二阶段的阵容：《钢铁侠3》和《雷神托尔2》先于2013年上映，2014年则有《美国队长2》《蚁人》和《银河守护队》，并以2015年的《复仇者联盟2》作为这一阶段的收尾。此外，迪士尼还打算把《六大英雄》（Big Hero 6）制作成3D动画电影。Marvel似乎从来不知道什么叫做"适可而止"和"见好就收"，如果读者认为上述阵容就足够密集了，那么现实情况恐怕会令各位瞠目结舌——这些标题不过是由迪士尼亲自拍摄发行的影片，再算上之前授权给其他制片厂的品牌，根据已经确定的信息，在未来的3年内，由Marvel漫画改编的电影数量将在10部以上！

黄金时代

2011-2012这两年是漫画电影调整和转型的两年。"复仇者计划"第一阶段大功告成，而《X战警》和《蜘蛛侠》则早在5年前就完成了老三部曲的布局，开始以重启的方式寻求新的出路。《X战警》的漫画对人性和伦理的讨论相当深刻而典型，老三部曲在这方面却令人失望，沦为了单纯的正邪大战。作为重启后新系列的首发，《X战警 第一课》将观众带回了20世纪60年代，那个美苏争霸的冷战时期，也是整个故事的起点。那时的X教授双腿依然健全，脑门没有谢顶，他和万磁王还是好友，此后发生的悲剧，却让二人分道扬镳，兵戈相见。剧组果断启用了一批青年才俊担任主演，让观众耳目一新。之前的电影将万磁王塑造成纯粹的恶棍，忽视了这个角色背后的深度，就算是他在纳粹集中营作为犹太人渡过的悲惨童年，也被编剧用一笔带过的手法处理掉了。《第一课》则将笔墨着重放在了这些之前的导演所刻意忽视，却不应忽视的部分，深度挖掘人物的内心，让每个角色真实可信，广大观众无不惊呼"这才是《X战警》的电影应有的素质！"论及人文底蕴，《第一课》比纯粹靠战斗吸引观众的《复仇者联盟》出色得多，成为了漫画电影的又一个标杆，也为新三部曲开了一个好头。福克斯策划的续作不止一部，休·杰克曼扛大梁的《金刚狼2》已经投入拍摄，另一部电影《死侍》也有望于2014年公映。


■比起传统的超级英雄作品，《第一课》更强调剧情深度而不是超能力打斗，深受观众好评。

索尼的《超凡蜘蛛侠》也是一个新系列的开端，熟悉616主世界的人都知道，主角的蛛丝并不是从体内直接喷射出来的，靠的是手腕上戴的发射机关；彼得的初恋女友是格温，而非玛丽（绿魔大桥绑架的受害者也是格温，老三部曲却把这段戏"移花接木"到了玛丽身上）。《超凡蜘蛛侠》在这些细节设定上，比之前的电影更忠实原著。本作是第一部使用Red Epic摄像机拍摄的商业电影。十年前的老版《蜘蛛侠》以现在的眼光来看已经不具备冲击力，虽然主角在城市中摇荡的动作十分流畅，但镜头却相当死板，来来去去就那么几套固定的模式，看多了难免腻人。今天的Red Epic摄影机清晰度高、色彩饱满，最重要的是，它的重量不到普通摄影机的十分之一，体积也大大缩小，镜头师可以随心所欲运用各种机位进行拍摄，配合3DCG的虚拟摄像机，让动作戏的运镜更加流畅多变。《超凡蜘蛛侠》大量长时间贴身跟拍的近距离镜头将主角灵活的身手表现的淋漓尽致。作为Marvel的当红小生，蜘蛛侠在漫画版的历史中也曾加入过复仇者战队，但这一角色的真人拍摄权已经授权给索尼，短时间内无法收回。考虑到蜘蛛侠的高人气，迪士尼正在围绕此事进行谈判，希望给索尼一定的补偿，换取他在《复仇者联盟2》登场的机会。

■使用了首部漫画作品的名字作为标题，《超凡蜘蛛侠》想要带给观众更为原汁原味的观影体验。

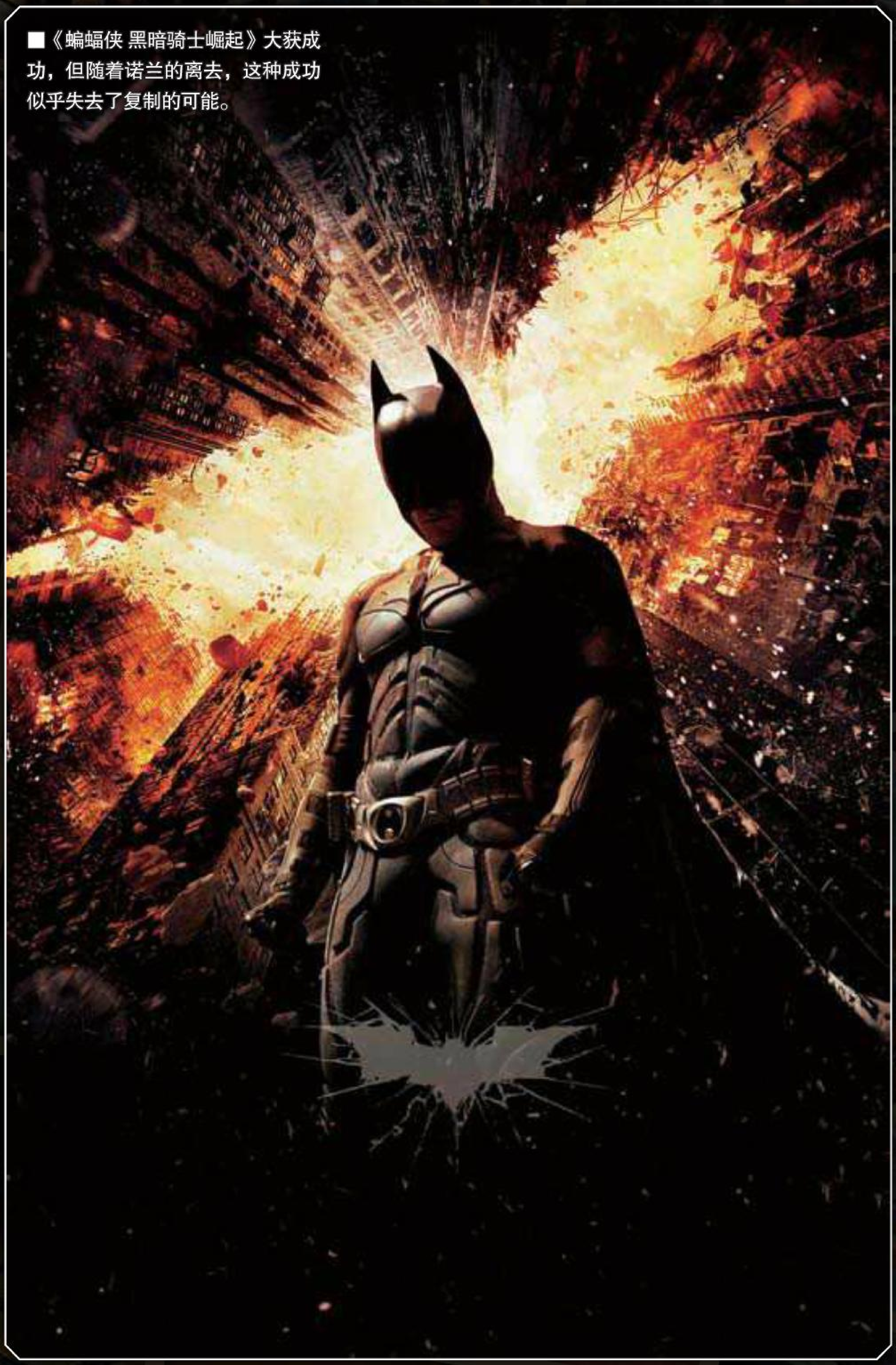

DC困局

面对Marvel一波又一波的攻势，华纳却没能组织起足够庞大的产品线进行反击，去年被寄予厚望的真人版《绿灯侠》遭遇观众恶评，甚至连制作成本都没能收回。DC的绿灯侠原著是相当受欢迎的系列，角色鲜明、剧情复杂、背景宏大，在旗下众多角色的销量榜中仅次于蝙蝠侠和超人，这样一个优秀的品牌却被糟糕的电影泼上污点。华纳想借着这部片子在电影界打造DC的宇宙观，往2个小时片长的电影里塞进了太多东西，主次不分、节奏拖沓的剧情不但没有达到目的，反而让观众心生反感。两年前的OVA动画《绿灯侠 初次飞行》只有1个小时，但不论是打戏还是世界观都做得比真人版更丰富，编剧之愚蠢无能可见一斑。在最核心的角色塑造上，本作也与原著相差甚远，哈尔·乔丹原本是勇气与无畏的化身，却在电影里被演绎成了一个懦弱而犹豫的人。大反派视察怪更是一改漫画中的黄金灯兽形象，变成了一坨灰溜溜的烂泥，被主角击败的方式也可笑至极，难怪会遭到观众痛骂。为了把DC的世界观铺开，

华纳只能硬着头皮做下去，虽然《绿灯侠》的票房不如预期，但依然会继续拍摄，不过下一部电影会推翻之前的剧情，从头再来。漫画电影的重启并不罕见，但像《绿灯侠》这样只拍了一部就重启的情况确实不多，此事也衬托出华纳的无奈。

《超人归来》反响平平，《绿灯侠》令人失望，在Marvel大举进攻的这12年时间里，DC在票房上大获成功的超级英雄电影只有诺兰导演的《蝙蝠侠》，这一问题甚至延续到了漫画市场，新52重启后，DC连载的52本刊物中，蝙蝠家族相关的漫画有13本之多，足足占了四分之一的份额。诺兰的黑骑士三部曲作为经典载入史册，但这一系列的成功不具备可复制性。诺兰在电影中打造了一个具有高具现实纯度的世界观，与传统意义的超级英雄相去甚远，剧情完全独立，这个世界不可能存在超人那种夸张的强者。诺兰曾公开表示，他对执导《正义联盟》没什么兴趣，克里斯蒂安·贝尔作为演员也发表了同样的看法，就算蝙蝠侠在未来又一次被搬上银幕，那也是一个再度重启后的故事，与诺兰和贝尔无关。华纳长期不重视DC，跟整个集团的布局有关，《哈里·波特》十年八部的密集轰炸让华纳乐的合不拢嘴，直到这一金矿完结后，Marvel的“复仇者计划”布局完成，集团高层才如梦方醒，意识到DC诸多英雄的价值，将一拖再拖的《正义联盟》电影正式提上日程。问题在于，《复仇者联盟》是一个4年长期计划的结果，并非暴发户般的投机行动。从一开始，Marvel就设定了199999这一世界编号，《钢铁侠》《雷神托尔》等电影都位于这一世界，神盾长官尼克·弗里在其中穿针引线，导演还在每部片里加入了大量互相联动的细节作为彩蛋，这些都是DC之前那些单打独斗的电影所不具备的。况且，就算超人和蝙蝠侠已经具备世界级的知名度，神奇女侠、闪电侠等联盟的其他角色可是从未推出过电影版的，这些人物何时拍，怎么拍，都是一大问题。以目前的情况来看，比起八字没一撇的《正义联盟》，明年上映的《超人 钢铁之躯》要更实在一些。《超人归来》失败后，时隔7年的《钢铁之躯》不但承担着复兴超人的使命，也承担着复兴整个DC的重任，这一战，不容有失。

虽然华纳在超级英雄电影方面不够给力，但若说DC这些年出色的片子只有《蝙蝠侠》，也未免太过偏激。漫画改编电影并非只有穿着紧身衣的猛男在天上飞来飞去，如果抛开这一成见，那么DC在这十年推出的电影并不算少，精品也很多，毕竟它旗下有Vertigo、WildStorm、Paradox等诸多子公司，这些漫画比老东家的产物更多元化、成人化，是拍摄电影的优良题材。以英伦风情著称的天才作家阿兰·摩尔曾创作大量经典之作，根据他的漫画改编的《康斯坦丁》《V怪客》和《守望者》都值得一看。Paradox的《毁灭之路》和《暴力史》也颇为不错，前者是俗而不腻的黑帮电影，剪辑与台词都相当考究，后者则以人性的角度解析暴力这一悠久行为的来源与根基。WildStorm的《赤焰战场》是类似《敢死队》的“夕阳红大作战”，同样群星闪耀，但文戏和武戏都比后者出色的多。如果笔者不说，也许很多不注意片头版权信息的观众即使看完电影也不会意识到“这些片子原来都是DC漫画的改编作品”。相对应的，Marvel旗下也有《惩罚者》《黑衣人》这样的另类题材。除了这两大巨头之外，独立漫画也纷纷被改编成电影，比如以电子游戏为主题的《歪小子斯科特》和打着英雄旗号反英雄的《海扁王》，漫画电影的范畴远比大部分人所想象的要丰富。


■《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》大获成功，但随着诺兰的离去，这种成功似乎失去了复制的可能。



■《绿灯侠》的诞生意味着电影工艺技术的又一次进步，但除此之外，本片对于电影界毫无贡献。



■《守望者》的故事内涵比起所有流行向的超级英雄影片都要更为深刻。

一部出色的漫画改编电影，不需要对原著的内容全盘照搬，以《X战警》为例，漫画里的金刚狼是一位身高只有1米6的矮子，电影中休·杰克曼高大威猛的形象显然更符合大部分观众的审美。《绿灯侠》烧了大量特效费，用CG制作主角的绿光制服，可是漫画中很正常的眼罩到了真人版却越看越怪异，为人耻笑，费力不讨好，堪称反面教材。即使是被誉为标杆的《蝙蝠侠起源》和《X战警 第一课》，在剧情上也与原作有很大区别，漫画里的拉萨格尔并不是蝙蝠侠的师傅，塞巴斯蒂安也跟纳粹扯不上关系，但这两部片子很好地还原了漫画版的精髓，因此它们依然被视为最尊重原著的电影。如果导演对剧情的驾驭达不到诺兰或沃恩的程度，老老实实跟随原作也不失为一条保险的路线，《钢铁侠》对角色刻画的深度比漫画差得多，但它毕竟再现了原作的大部分要素，配上华丽炫目的特效，依然能获得成功。而《猫女》和《艾丽卡》这种烂片，除了标题和主角的造型之外，整个剧情与原著几乎没什么联系，再加上电影本身的素质就很差，遭遇恶评并不奇怪。

DC的电影不算高产，诺兰花了整整7年才制作完黑骑士三部曲，而Marvel的影片却呈铺天盖地之势，虽然大赚特赚，但观众早晚会产生审美疲劳，靠着5部“超长预告片”的铺垫，《复仇者联盟》才创造了票房奇迹，在这5部片子里，真正出色的只有《钢铁侠》和《无敌绿巨人》，《美国队长》与《雷神托尔》纯粹是看在老牌英雄第一次搬上银幕的面子上才获得了不错的成绩，如果续作不提高质量，广大观众很可能会跳过开胃菜，直接等待《复仇者联盟2》这盘大餐，Marvel显然不愿意见到这种情况。漫画改编电影，究竟会长盛不衰还是惊鸿一现，只有时间能告诉我们答案。

动画与游戏篇

动画战场

Marvel 的电影大获成功，不过在动画和游戏领域，优势属于 DC 一方。虽然 DC 的电影各自为战、剧情分散，但在动画界，DC 却拥有一个经营十几年、庞大成熟的世界观，这就是 DC 动画宇宙。1992 年，制片人布鲁斯·蒂姆和编剧保罗·迪尼强强联手，打造了《蝙蝠侠 动画系列》这一经典，紧随其后的是同样出色的《超人 动画系列》。两部作品共享世界观，画风高度一致，配音阵容相同，角色互相客串，埋下了诸多伏笔。2001 年，积累已久的华纳终于推出了《正义联盟》的 TV 版。第一部《正义联盟》的核心成员有 7 位，都是观众耳熟能详的人物，这一阵容播出了 2 季共 52 集。2004 年的续作《无限正义联盟》则扩军到数十人之多，让二线角色也有了登场的机会。布鲁斯·蒂姆在负责制片工作的同时也担任了作画监督，他笔下的角色棱角分明、特色突出，简约而不简单。保罗·迪尼编写的剧本则以挖掘角色心理世界为长处，很多原本不知名的英雄甚至反派在他的笔下也被演绎地相当精彩。美国的 TV 动画并没有日本那些细腻的背景作为衬托，他们喜欢将制作重心放在动态画面上，《正义联盟》每一集使用的原画多达 2 万张，是日本 TV 动画的 5 倍，帧数充足、动作流畅的战斗画面极具张力。剧组还网罗了一大票实力超群的配音演员，最著名的凯文·克罗尼已经为布鲁斯·韦恩配了整整 20 年的音，直到今天，很多观众依然认为他对蝙蝠侠的演绎超过了所有电影中的演员。

1992 年的美国 TV 动画市场并不成熟，大部分制作组的思维依然停留在日本 70 年代的水平上。动画只是玩具的广告片，主要目的是推销更多的周边，为了讨好儿童市场，剧情相当幼稚，片子里也不能有任何出格的镜头，不要说血腥的砍杀，就连破碎的玻璃也不允许出现，枪击更是被明令禁止，很多动画把武器都换成了科幻风格的光线枪。雄心壮志的布鲁斯·蒂姆却反其道而行之，他的作品里经常出现机关枪飞车大战等富有电影质感的镜头，英雄们在战斗时也不会过分依赖装备，取而代之的是大量精彩的肉搏场面，没有故意炫耀武器的情况，这些举措让电视台和玩具厂狠的咬牙切齿，却获得了观众的一致好评。最重要的是，DC 的这一系列动画在剧情风格上相当高龄化，甚至比很多真人电影还要成熟。布鲁斯·蒂姆打破了美国几十年来根深蒂固的惯性思维，动画不再是儿童的专利，它同样能够吸引成年观众。DC 的漫画世界观十分复杂，历经多次重启，华纳推出动画宇宙的初衷就是化繁为简，抛掉沉重的历史包袱，取其精华，去其糟粕。从结果来看，制作组超额完成了任务，自成一派的动画宇宙在长达 14 年的时间里吸引了无数观众，很多动画原创的高人气角色都被引入到漫画正传中，漫画原有的角色也根据动画的新设定进行了改写。

DC 动画宇宙的历史在 2006 年《无限正义联盟》完结后就结束了，华纳此后同样以战队的模式推出了《少年泰坦》《超级英雄军团》《少年正义联盟》等 TV 动画，画风和剧情比较低龄，但并不幼稚，片中含有大量让老漫迷会心一笑的典故，同时兼顾成年与儿童观众。这三部动画与之前的《正义联盟》不存在剧情上的直接联系，布鲁斯·蒂姆也基本没有参与制作，他将重心放在了 2012 年正式开播的《绿灯侠 动画系列》上，这是华纳第一次完全使用 3DCG 制作 TV 版动画，论画质，它当然无法与皮克斯和梦工厂那些几年磨一剑的长片相提并论，但作为一周一集的连续剧，它在制作成本、制作时间和画面质量这三者之间找到了一个较好的平衡点，人物建模也出色还原了布鲁斯·蒂姆的 2D 设定稿，让人倍感亲切。DC 计划以此磨练 3D 版 TV 动画的制作经验，明年开播的新版《蝙蝠侠》也将全部使用 3D 制作。华纳曾扶持 DC 打入动画电影市场，希望与迪士尼相抗衡，1993 年的《蝙蝠侠 幻影面具》口碑极高，却遭遇票房惨败，迫使 DC 的动画长片转向 OVA 领域。DC 的 OVA 分为两类，《冰点危机》《小丑归来》等作品属于 TV 版的大长篇，《超人之死》等片子则改编自漫画。真人电影的制作成本较高，筹备时间长，并不是说拍就能拍的，OVA 动画在这方面就较为灵活。《蝙蝠侠 第一年》《神奇女侠》《绿灯侠 初次飞行》讲述各位英雄的起源，是新人入门的最佳途径。《超人大战极英盟》《黑暗骑士归来》则出色再现了漫画中的著名事件，圆了读者的梦想。DC 的 OVA 并没有简单照搬漫画，制作组擅长对原作剧本进行合理的修改与补充，《决战红头罩》的漫画版毁誉参半，以其为基础重新演绎的 OVA 却成为了一部近乎完美的作品，动画好评如潮，连带着让漫画中的红头罩人气飞速上升，可谓相当成功。在真人电影推出之际，华纳也会推出相关的 OVA 进行宣传，2008 年的《哥谭骑士》是电影版《黑暗骑士》的外传，DC 邀请了多位日本名家，采用类似《黑客帝国动画版》的方式，通过 6 个短片演绎出风格不同的故事，颇为有趣。DC 的动画流水线在 21 世纪已经相当成熟，每一年在电视上都有多部 TV 作品在同时连载，每一年也会推出 3 到 4 部 OVA 动画，在量产化的同时，作品本身的质量并没有下降，形成了牢不可破的优势。

Marvel 动画的历史并不比 DC 短，他们同样在 90 年代启动了属于自己的 Marvel 动画宇宙，让不同作品组成一个完整的世界观，最成功的一部莫过于 1992 版《X 战警》，该片的剧情复杂成熟，集数也是 90 年代的几部动画中最多的。《Marvel VS Capcom》等游戏直接沿用了这一作的人物造型和配音阵容，足见其深入人心。但 Marvel 缺乏布鲁斯·蒂姆这样优秀的制片人统筹，作品质量忽高忽低，画风各不相同，没有整体感。DC 的动画以冷峻真实著称，Marvel 的动画却普遍低龄化，虽然近年也出现了《金刚狼与 X 战警》《精彩蜘蛛侠》（Spectacular Spider–Man）等高龄化作品，获得观众的好评，却无一例外遭遇了腰斩的命运。迪士尼收购 Marvel 一事对其动画产生了很多负面因素。今年放映的 TV 作品是《终极蜘蛛侠》和《复仇者 地球最强战队》，前者是轻松幽默的恶搞小品，搏人一笑；后者则是类似《正义联盟》的宏大正剧，剧情复杂，人物众多。Marvel 的动画目前全部在迪士尼的电视台播出，《复仇者》这种严肃题材在儿童群体中的收视率很低，迪士尼不顾成年观众的反对，将此片腰斩。作为代替品，明年开播的《复仇者集结》将改为类似《终极蜘蛛侠》的搞笑路线，此事招来一片骂声。DC 与华纳动画的联手可谓强强结合，而 Marvel 和迪士尼在动画领域的相处显然不够愉快。



■《正义联盟》动画版的作画素质与故事性都非常优秀。



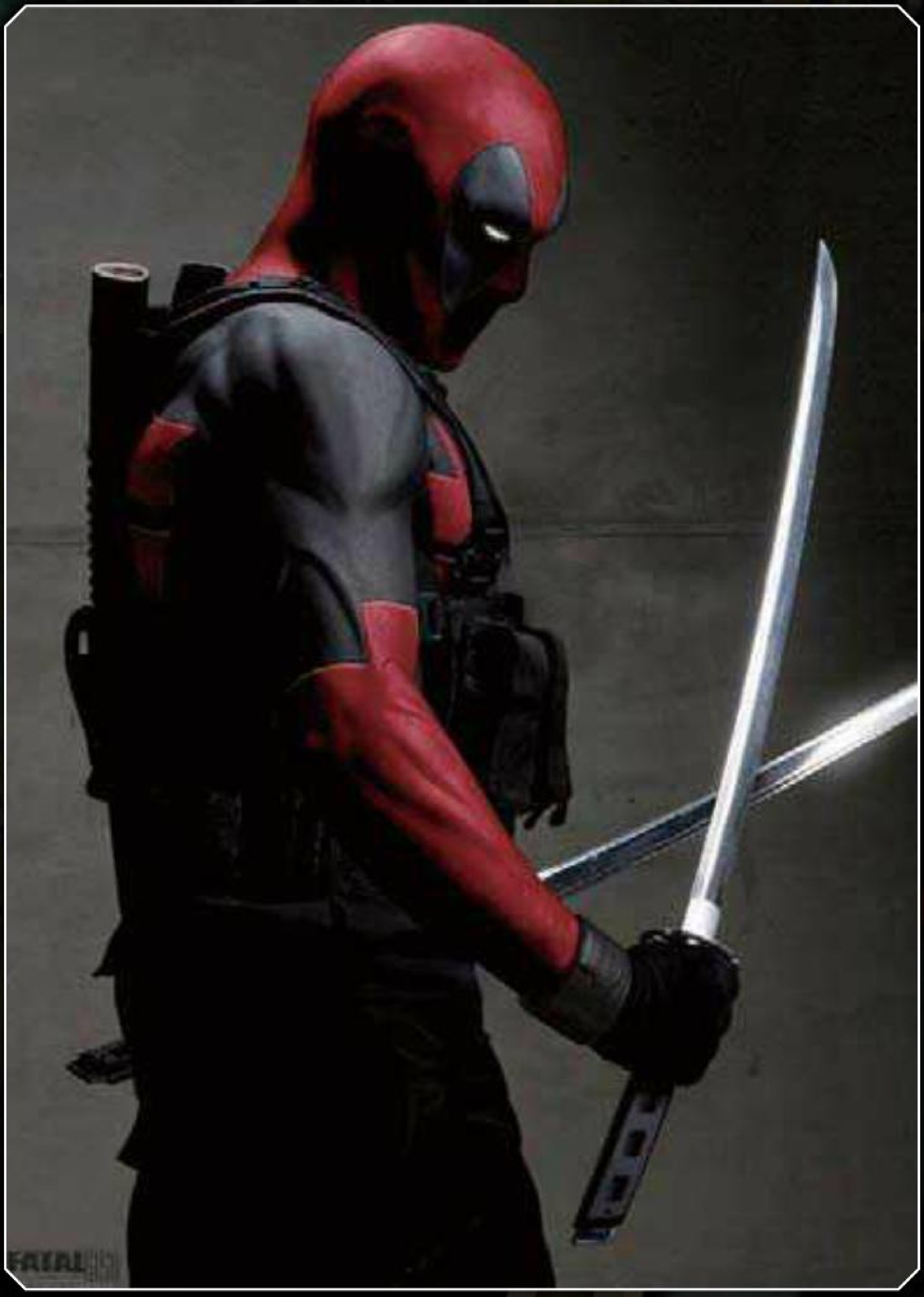
■被迪士尼收购对于 Marvel 的影响好坏参半。



◀ 3DCG 虽然不如 2D 画面精致，但在视觉冲击力上要更好，比较适合有着绚丽战斗的《绿灯侠 初次飞行》。

游戏战场

游戏方面，2D 时代的主机性能较弱，改编游戏往往采用拿来主义，大量借鉴现有成功作品，如果能保障素质，玩家也不会有什么怨言，毕竟以当时的技术而言，想要完全重现电影里的场景并不现实，只要游戏好玩就够了，当时诸多日本大厂都接过不少授权，由此诞生出很多精品。Sunsoft 的 FC 版《蝙蝠侠》模仿《忍者龙剑传》，Konami 的街机版《X 战警》则是类似《快打旋风》的清版过关游戏。3D 时代第一个获得成功的超级英雄游戏是《蜘蛛侠》，借着电影版上映的东风，Actvision 在 PS2 等主流机种上推出的同名游戏大卖特卖。游戏采用沙盘地图和任务制，负责开发的 Treyarch 制作组还原了电影中主角在城市中摇荡的飞驰快感，2002 年的 1 代在设定上还比较原始，蜘蛛侠只要一落地就会 Game Over，两年后的 2 代才真正实现了整个城市的自由探索。可惜高清版的 3 代只提升了画面，玩法几乎没有进步，Treyarch 对超级英雄题材其实没什么兴趣，此时他们已经把重心转移到《COD》系列，以 FPS 大厂自居。Beenox 制作组在此后接下了振兴蜘蛛侠游戏的重任，《破碎维度》和《时空边缘》以多角色为卖点，不同蜘蛛侠的能力天差地别，玩法较为丰富，《战神》式的正面强攻和《分裂细胞》般的秘密潜入均被收录，多名角色会在流程中互相影响，玩家需要利用这一点才能顺利过关。今年的《超凡蜘蛛侠》则回归到沙盘动作游戏的设计思路上，隐藏要素相当丰富，700 页的原版漫画和多种隐藏服装都体现了本作的诚意。Actvision 旗下又一个投身于超级英雄题材的制作组是以《变形金刚 赛博坦之战》系列闻名的 High Moon，这也是一家以优质改编游戏闻名业界的公司，由他们开发的《死侍》将于 2013 年与玩家见面。其实这名角色早在《X 战警前传 金刚狼》中就作为最终 BOSS 登场过，但那个版本的死侍被封嘴了，完全没有体现出特色。在明年的游戏版《死侍》中，主角将以读者熟悉的嘴炮王姿态登场，将“天下至贱”的魅力发挥到淋漓尽致，值得期待。



▲以 High Moon 在改编《变形金刚 塞伯坦的陨落》时展现出的能力看来，《死侍》的游戏素质值得期待。

虽然 Actvision 在近年与 Marvel 打得火热，但纵观历史，最令玩家津津乐道的游戏大都诞生于 Capcom 之手。Marvel 与 Capcom 合作的历史可追溯到 90 年代早期的街机游戏《惩罚者》和《X 战警 原子之子》。此后 Capcom 将街霸角色与 X 战警、复仇者等英雄多次合作，最终于 1998 年推出了脍炙人口的《Marvel VS Capcom》，从这一作开始，Capcom 的合作已经不再限于隆和肯等格斗主角，阵容越发强大，到了 2011 年的第 3 代，连但丁、红侠乔伊等角色也被收录其中，让玩家满意至极。DC 也曾推出过《致命格斗对 DC》这样的客串游戏，但其手感显然无法与 Capcom 的传世之作相比肩。《致命格斗》作为美国的 FTG 品牌，最大的卖点是血腥的终结技，而 DC 的英雄都是不杀人的，导致这一作的终结技遭遇削弱，胜利的玩家只能给对手报以一顿老拳了事，为人诟病。Midway 倒闭后，华纳收购了其大部分遗产，并号令《致命格斗》的制作组开发以《正义联盟》为主题的格斗新作《邪恶联盟》，但正如前文所言，DC 的角色精神与《致命格斗》的卖点是背道而驰的，如果不能树立新的制作方针，这款游戏很难成为经典。除了 FTG 之外，网游也是再现漫画世界的合适题材，DC 走在了前面，与经验丰富的 SOE（索尼在线娱乐）在 PS3 和 PC 上推出了《DC 宇宙在线》，游戏目前采用免费运营策略，玩家可以投身于正义或邪恶阵营，选择力量系、魔法系、科技系角色参加战斗。虽然本作披着网游的皮，但其本质依然是一部动作游戏，PS3 手柄在操作上明显胜过键盘鼠标。Marvel 虽然也于同期推出了类似的网游产品，但 Q 版画面显然不够吸引人，真正的大作《Marvel 英雄在线》尚未投入运营。



■《蜘蛛侠 破碎维度》恐怕是近年最有想法的蜘蛛侠题材游戏。



■在游戏世界扩展自己的疆域方面，DC 暂时领先 Marvel 不少。

结语

在十年前，一款改编游戏只要跟随热门电影推出，即使品质很差，也能获得不错的销量，但今天的玩家已经没这么好糊弄了，现在购买这类烂作的理由只剩下快速获取成就与奖杯，大量游戏盘流落于打折区和二手市场，厂商在这种情况下其实赚不到多少钱。为了跟电影同步，开发组在剧情和流程方面会受到诸多限制，很难放开手脚，游戏素质也会随之降低。况且，一部影片的制作周期往往比游戏长得多，在空档期不会有借电影东风的机会，在这种情况下，改编漫画甚至原创世界观就成为了开发商的最佳选择。DC 成功将他们在动画领域的优势延续到了游戏世界，由《蝙蝠侠 动画系列》原班人马打造的《阿克汉姆城》是 2011 年全球媒体总分最高的作品，出货量已达 800 万，随着年度版和 Wii U 版的推出，本作有望成为第一款销量突破千万的超级英雄游戏。《阿克汉姆城》已经脱离“漫画游戏”的范畴，它与诺兰的电影一样，拥有属于自己的独立世界观，“小丑之死”这种剧情不会在漫画中出现，却在游戏里成为了现实，引起一阵轰动，Marvel 的游戏欠缺的就是这种独立性和话题性。DC 甚至推出了基于本作的“游戏版漫画”，华纳意图在游戏领域打造新世界的野心显露无疑。迪士尼旗下的游戏制作组少得可怜，Marvel 只得将改编权卖给 Actvision 等其他公司，而华纳集团在这方面的实力就强大得多，除了 Rocksteady 这张超级王牌，Traveller's Tales 的乐高系列也值得关注，《乐高蝙蝠侠 2》不但是系列首部带有剧情配音的作品，还收录了超人、闪电侠等海量的可选角色，其概念已经与《正义联盟》十分接近。在游戏开发商和漫画公司的努力下，今后的超级英雄游戏将逐渐脱离沽名钓誉的恶评，以更加独立、完善的形态面世，为广大玩家带来福音。



■在电影界，《蝙蝠侠》独领风骚，而在游戏界，《蝙蝠侠》系列也一枝独秀。

本期收录的这篇《特别响，非常近》选材比较特别，文章详细叙述了 THQ 旗下的一家游戏制作室 Kaos 在如期推出了反响尚可的作品后却关门大吉的故事。通过这篇“爆料文”性质的文章，我们可以一窥如今那些表面光鲜的游戏大厂在管理上存在的种种弊端。真心希望文中所述的悲剧不再重演。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



特别响，非常近

“仿佛置身于战场，炮火声，尖叫声，这不是游戏，如同噩梦一般”，在 Kaos 工作室被关闭三周后，曾担任场景设计师一职的 Matthew Bromley，回忆起在公司的最后岁月，依然显得心有余悸，“我热爱 Kaos，很骄傲能和那么多优秀的同事在一起工作，然而在最后的日子里，我们都筋疲力尽，制作室弥漫着令人窒息的气氛。”在过去几年，超级大作往往能取得令人瞠目结舌的辉煌销量，但难以掩盖普通游戏在市场上举步维艰的事实，尤其在第一人称射击游戏领域表现得愈发强烈。Kaos 工作室的最后一作《国土防线（Homefront）》，发售前拥有不错的关注度，第一周就卖出了 1 百万套，媒体评价也算得上体面。但是，在整个开发过程中，制作团队遭遇到包括持续性减员和无序的管理等问题，最终，Kaos 制作室被母公司 THQ 关闭。幕后发生的一系列故事也随之浮出水面，正如 Matthew Bromley 所描述的，这场噩梦“特别响，非常近”。



大公司旗下的游戏制作室被裁员或者倒闭在游戏业界是一件司空见惯的事情，我们常常被告知，这一现象的发生，是由于“财政原因”或者“资产重组”，但事实上，这些悲剧的始作俑者往往是高傲自大的母公司的错误决策以及昏庸的日常管理。如今，不少 Kaos 的前员工走到了台前，向媒体讲述了发生在他们身上真实而惨痛的故事。《国土防线》漫长的三年开发周期到底发生了什么？由一名外行领导的团队，是如何应对各种不期而遇的挑战与挫折？在 Kaos 制作室惨遭关闭的事件中，每一位当事人都扮演着某种角色，每一名当事人都无法真正做到置身事外。随着 Kaos 制作室的落幕，THQ 获得了在投资者和市场面前喘息的机会，Kaos 的前团队成员大都谋求到了新的工作，而《国土防线》也将走上系列化的发展道路，接棒开发的是大名鼎鼎的 Crytek，看上去一切又回归平静，然而，游戏开发本身却受到了难以复原的伤害。

THQ的COD

无论大小，每一家游戏发行商都有着成为最佳的野心，THQ 也不例外，而他们实现这一目标的办法就是效仿 Activision。后者打造精品游戏的战略，以及由此赚得盘满钵盈的事实，给 THQ 的高层们留下了深刻印象，于是产生了若干一拍脑门的决定：放弃自己的固有市场，大踏步地闯入别人擅长的热门领域。比如，靠授权和儿童游戏起家的 THQ，草率地关闭了位于澳大利亚的两家制作室，其中一家正在开发一款电影授权游戏，另一家则推出过多款销量不错的儿童游戏。虽然近年来儿童游戏市场正在逐渐萎缩，但对发行商来说依然有利可图，THQ 的转型战略表现得过于激进，以至于动摇了自己的安身立命之本。随后，THQ 宣布成立核心游戏部门，任命 Danny Bilson 担任主管，首要任务就是进入 FPS 游戏开发领域，打造一款属于 THQ 的《COD》级大作——尽管这家中型游戏发行商此前在该领域一直表现得默默无闻。

Danny Bilson 走马上任后，立刻着手开发 THQ 版的《COD》游戏，而旗下拥有 FPS 游戏开发经验的制作组只有 Kaos 一家。这家公司的前身是 Trauma Studios，由 Frank Delise、Brian Holinka、Stephen Wells 和 Tim Brophy 四位大学同窗好友创建，他们共同开发了一款备受好评的作品——基于《战地 1942》的 MOD《Desert Combat》。2004 年，“《战地》系列”开发商 DICE 收购了这个年轻的团队，协助他们开发《战地 2》。不过一年后，Trauma Studios 就被关闭，主要开发人员在 THQ 的帮助下，在纽约建立了 kaos 制作室，他们开发过的最有名气的作品就是 X360 平台上的射击游戏《Frontlines: Fuel of War》。多年来，THQ 的产品线最被投资者诟病的一点是：从未成功敲开过 FPS 市场的大门，更谈不上分得一杯羹，如今信心满满地宣称要打造自己的《COD》，自然吸引了外界莫大的关注。



Danny Bilson，就是 Kaos 制作室员工们口中的“外行”，他是一名来自好莱坞的作家兼导演。kaos 的多位前员工透露，《国土防线》堪称他的“宠物项目”。Danny Bilson 总是亲力亲为，干预自己不满意的内容，并实际参与了不少游戏的创意设计。对此，有员工认为他的过度介入，损害了游戏本身。另一些人则认为，将所有问题都归咎于 Danny Bilson 并不公平。事实上，来自好莱坞的一些制作经验，有效提升了游戏的节奏感。更重要的是，如今在 THQ 摇摇欲坠之际，惟一还在盈利的恰恰是 Danny Bilson 领导的部门。“很多同事都给予他正面的评价，你很难去指责他，开发团队得到了一个宝贵的机会，而 Danny 为我们争取了更多的资源。遗憾的是，《国土防线》并不尽如人意。”一位 Kaos 的员工回忆说，“他的一些点子，确实让游戏看起来更好。比如原本入侵美国的是一个东方大国，Danny 认为这样的设定毫无新意，并且存在商业上的风险，于是将入侵者改为朝鲜。一个小国向美国发动进攻，这样的反差带来了令人印象深刻的故事吸引力。”

Danny Bilson 在好莱坞摸爬滚打多年，他的创造性想法并不总是适合游戏开发，他擅长创作引人入胜的故事，对市场营销也很在行，他还为《国土防线》的动作捕捉和录音提供了不少真知灼见。但硬币的另一面是，他还会乐此不疲的对游戏系统指手画脚。比如他并不喜欢某个游戏场景，于是用导演的口吻对设计师说：“我们为什么不选择从另一个角度来拍摄它？”除此之外，他的一些公开声明也时常会给开发团队带来消极影响，比如在《国土防线》的制作冲刺阶段，Danny Bilson 突然向媒体表示会继续制作《国土防线 2》，甚至暗示将转交给其他制作组，这些话对 Kaos 士气的打击显而易见。在《国土防线》的制作名单中，我们可以看到 John Milius 的名字，他曾为电影《现代启示录》、《红色黎明》和热播美剧《罗马》撰写剧本，Danny Bilson 高薪邀请他为《国土防线》设计一个曲折、充满悬念的剧情，但实际上 John Milius 只是挂名，没有贡献一个字，游戏中 2 万多行的对话全部由制作室的剧本作者 C.J. Kershner 操刀完成。


■ Danny Bilson。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

类似的事情不胜枚举，开发团队花很大精力制作的游戏试玩版，却收到了 Danny Bilson 不予发布的指令。每次前来采访的记者，都只能看上几段演示视频，THQ 甚至禁止媒体讨论本作的具体剧情。保持游戏的神秘感，固然是一种不错的营销手段，但为此影响了开发进程就有些得不偿失了。Danny Bilson 每个月都会听取 Kaos 的工作报告，然后提出各种各样的修改意见。其中，展现战争中的复杂人性以及引发玩家对战争意义的思考等建议，确实为《国土防线》注入了与众不同的个性，但与此同时，Danny Bilson 的朝令夕改以及跳跃性的思维，让制作团队吃了不少苦头。比如设计师根据他的建议，花了一整晚的时间调整平民区的交战场景，第二天却接到了 Danny Bilson 的电话，新的点子彻底推翻了他在前一天的修改意见。

从一开始，THQ 版《COD》的口号就是雄心壮志和各种现实性妥协交织的产物，无论是研发预算，还是制作团队的综合能力，离实现这一目标还有着难以逾越的鸿沟。对外，THQ 豪迈地宣称要制作一款足以和《COD》比肩的作品，而在内部，制作团队首先用自己的引擎重制了一遍《COD 现代战争 2》的特别任务模式。这是一种很务实的测试自身能力的方法，结果自然是差距明显。《国土防线》出货量超过 260 万套，Metacritic 综合媒体评分是 70 分，虽不出众但也是能够接受的成绩，考虑到 Kaos 在开发过程中遭遇的种种困难和挑战，这一结果让人看到了系列未来的希望。虽然画面和 AI 都有明显的缺陷，但朝鲜入侵美国的剧情令人耳目一新，32 人团队为基础的多人游戏也值得称赞。在外界看来，Kaos 已经是负债累累的 THQ 手中难得的优势资产，让其可以在竞争激烈的 FPS 游戏市场有所斩获。但出人意料的是，THQ 在一年后宣布关闭 Kaos 制作室。


■毁誉参半的 Danny Bilson。

功亏一篑

对于 Kaos 被关闭，媒体给出了“Close，but no cigar”的评语，中文意思是“功亏一篑”。这样一家颇具潜力的游戏制作室的陨落，并非因为《国土防线》平庸的媒体评分，其所在的纽约市高昂的人力成本也不是主因，而是公司内部种种致命的管理问题和混乱的开发文化导致的。它的崩塌是因为陡增的压力，让开发人员不堪重负。而对制作室未来前景的担忧，以及各种人际关系冲突也加速了这一过程。

一位 Kaos 员工回忆说：“过去我们的团队文化是，大家利用业余时间，尝试一些游戏 MOD 制作，然后分享出来，大家共同体验，将其中的好点子融入到我们的项目中。”随着《国土防线》开发计划的启动，这种融洽的互助式开发氛围被打破了，无休止的考核和期限，更多的中层管理者，以及长期超时工作，使 Kaos 老员工们很快意识到，自己熟悉的那种工作模式已经不存在了，Kaos 的运作越来越像一家臃肿的大公司。



■在海量的 FPS 游戏中，《国土防线》的游戏画面水准一般，表现平平。

为了打造 THQ 版的《COD》，Kaos 开始大量招聘业界精英加盟，员工总数很快增加到 96 人。总的来说，招聘工作做得卓有成效，吸引了一批优秀的业界老鸟加入，其中一些人拥有令人印象深刻的职业履历。接下来的故事似乎应该这样发展：新加入的强人率领 Kaos 的老员工们披荆斩棘，《国土防线》的开发工作高歌猛进。然而事实并非如此乐观，新的矛盾接踵而至。一位老员工坦言，“我在几年前应聘 Kaos 的职位非常容易，而以现在的招聘标准看，我们大多数人都不会得到 Kaos 的工作合同。”员工能力参差不齐的问题还在其次，主要的问题是 Kaos 的管理者根本无法有效掌控新来的资深员工，并对规模更大的项目做出预算。老鸟们能力突出，但与 Kaos 的管理风格格格不入，“开发经验成倍增加，但你的上司的管理经验却少得可怜，这在每次的开发会议上表现得既直接又强烈。”

能力突出的员工所提出的方案，不能得到管理者的充分理解，而管理者的决策，又屡次被资深员工质疑，最终影响的一定是团队的战斗力。《国土防线》的主体部分制作完成实际上只花了一年时间，游戏诸多环节明显有赶工迹象也就不足为奇了。在三年开发周期的前两年，很多看似不错的点子最终都走进了死胡同，尤其是关于单人模式的设定，耗费了整整九个月时间，最后的结果却是推倒重来。到了第三年，迫在眉睫的开发期限让员工们变得情绪紧张，加之业已存在的管理问题，导致了大量员工离职，包括一些核心程序员，而最惨痛的离职是 Kaos 联合创始人之一 Frank DeLise。他被很多员工描述为公司的头脑与心脏，善于沟通，充满激情，也是 Kaos 内部少数几名得到全体员工爱戴的管理者。

Frank DeLise 离开后，一切显得愈发糟糕，士气遭到了严重打击，管理架构的稳定性也受到影响。在这样的工作环境下，设计师和美工逐渐变得对立起来。项目中期加盟的艺术主管也是个讨人厌的家伙，Kaos 的一位前员工直言不讳的表示，“他是一个自大狂，而且特爱骂人。”后来的接替者则要低调得多，放权、不管具体事务，每天只是听听汇报。从那时开始的 8 个月，Kaos 每周都会损失一名员工。在概念图美术师的办公室，曾经挂着一张员工合影，而新来的员工，几乎不认识上面的人——因为他们都陆续选择了离职，这张图也成为实至名归的“员工走光图”。

Danny Bilson 很早就察觉了这些问题，他将解决的希望放在了一对兄弟身上。David Broadhurst 和 David Schulman，曾经担任位于加州圣莫尼卡区的 Black Ops Entertainment 的开发主管，主导制作了《007 明日帝国》、《X 档案》以及射击游戏《美国十大通缉犯》等 PS2 游戏。这段日子被 Kaos 的员工们称为“臭名昭著的大卫兄弟统治时期”，两个人的管理风格独裁而专断，有时甚至会挑起员工间的矛盾，来巩固自己的位置。

三个月后，两个人的“统治”最终被 Kaos 员工合力推翻，新来的团队主管依然叫“大卫”——Dave Votypka，不过却得到了团队成员截然不同的评价。“Dave Votypka 来得太晚了，如果早上一年，《国土防线》一定比现在更加出色。”一位匿名员工感叹道，“他非常努力，可谓竭尽全力，但是无论如何游戏也无法实现当初预期的水准，最终，他不堪重负，离开了 Kaos 这条沉船。”David Votypka 加盟了 Ubisoft 旗下的 Red Storm 工作室。剩下的团队成员并没有放弃，在最后六个月里，制作团队每周七天都要工作 12 个小时以上，实际时间经常要达到 14~16 个小时。这段令人精疲力尽的日子，给员工的健康和家庭关系造成了难以弥补的影响，但无论如何，《国土防线》终于顺利发售了。

无论眼光如何苛刻，《国土防线》的素质绝对不会和差劲划上等号，而 THQ 的表现却真称得上差劲。他们突然宣布裁减 19 名 Kaos 员工，随后大张旗鼓地宣传将在加拿大蒙特利尔成立一家新的综合制作室。私下里，THQ 的高官安慰 Kaos 的员工，他们会和这家新工作室共同制作《国土防线》的续作，但几乎每个人都看出了其中的端倪，THQ 想要放弃 Kaos。最明显的证据是，Kaos 办公室的抽水马桶坏了三周，竟然没有“修理经费”。果不其然，THQ 很快宣判了 Kaos 的死刑，并将《国土防线 2》的开发权授予 Crytek。Gearbox 的主席 Randy Pitchford 评论说：“将一个游戏品牌系列化，却放弃了原有的开发商，Crytek 的能力没的说，但我怀疑他们是否匹配《国土防线》原有的风格。”今年 5 月，Danny Bilson 离开了 THQ，顽皮狗的创始人 Jason Rubin 接任，摆在他面前最大的挑战或许是：THQ 已经没有几家有价值的制作组可以用来关闭了。

[文：Delphi & Drow]


■ David Votypka 没能挽救 Kaos。

人生赢家 Vol.7

栏目主持 一刀

本期做客“人生赢家”的嘉宾是一位留学日本的中国姑娘段文凝。而之所以能够在本栏目亮相，源于她充满励志色彩的经历——这位3年前才进入语言学校的日语初学者，如今竟然已经在日本影响力最大的电视机构NHK当上了节目的主持人，通过电视荧屏教日本观众学习中文。凭借其出色的业务和靓丽的形象，她很快便获得了极高的人气，最近还出版了自传体的随笔集。然而，令人意想不到的是，这位聪明能干的MM居然也是一位游戏玩家。她喜欢什么游戏？她拥有哪些主机？可能大伙儿已经对这位MM充满了好奇，那么，一起来看看吧！



千里之行 始于足下

NHK《电视学中文》女主播段文凝访谈

我在NHK教中文

下文中“凝”指代受访者段文凝，“刀”指代一刀。

刀：资料显示阁下是2009年才以日语初学者的水平赴日留学，而2012年你便开始在电视上教日本人学中文了，这实在是太励志了！我们的读者中，有很多人为了更好地玩日文游戏而刻苦学日语，但往往收效并不大，而你在短短的3年时间，便从菜鸟成长为日语达人。有没有什么经验或窍门与大家分享呢？

凝：其实，我是2011年3月起就开始在NHK《电视学中文》节目中亮相了。

刀：这……看来那阁下在日语学习方面天赋了得啊！

凝：哪里哪里，我绝对算不上是什么日语达人。学日语的窍门，我这儿实在是没有。但毕竟，我在这里生活，周围的环境迫使我不得不熟练掌握生存必须的语言。我只能说，语言的熟练需要时间积累，语言的学习是呈螺旋式阶梯上升的，在一次次感到“学不下去”了时，再坚持一下，就会有柳暗花明的感觉！

刀：明白了，看来语言环境的是最好的老师，这话一点不假啊！尽管NHK是日本的电视机构，但对于咱们很多熟悉日本文化的读者来说其实并不陌生。能够在这家堪称最有影响力的日本电视机构担任节目主持人，应该是很多旅日媒体人梦寐以求的吧？能否跟大伙儿说说当你得知面试通过时的感想？

凝：当时是2010年的冬天，我来日本一年半左右，还在读语言学校。如果要看日语水平，那我肯定是没戏的。当时，仅仅是抱着“看看NHK里面是什么样的”这一心态去的。可是到了面试地点一看，是NHK旁边的一个楼，根本就没进到人家的院子里去（笑）。也就没再有别的念想，成还是不成什么的，根本就没考虑过，当时也没跟任何人提起。一个多月后，那边电话通知我面试合格，我也没有特别兴奋，因为并不知道会是现在这样重要的角色。当时就想：哈哈，这下我可以进电视台里面去了吧！

刀：没有“苦尽甘来”或者“终于熬出头”之类的感觉？

凝：没有没有，完全没有过。如果一上来就那么紧张，说不定反而会发挥失常呢！

刀：在主持这档《电视学中文》的过程中，有没有什么特别的见闻或经历与大家分享？比如工作中的趣事什么的。

凝：趣事啊，各种“反差萌”算不算？藤原纪香看上去很娇小，其实个字很高、很有气场，跟她合作时不得不穿很高的高跟鞋，结果我还是比她矮一头。像田中直树这样的搞笑艺人，镜头前的表现让所有人乐得合不拢嘴，但在台下反而是非常严谨认真且安静的一个人。还有，在日版《流星花园》中扮演美作的阿部力，镜头前是大帅哥，酷酷的，但平时其实相当的亲切和细心。今年端午节前，有一个中国的工作人员说了句“今年吃不到妈妈包的粽子了”，阿部力听到之后，居然在下次录节目时带了他母亲亲手做好的粽子，20多个，现场每人有份。

刀：得，这位混血帅哥还真是很细心啊！你的节目有访谈环节，印象深刻的受访者应该也挺多的吧？

凝：在迄今为止的采访对象中，印象比较深的有3个人。一个是陈凯歌导演，他给绝大多数人的印象，恐怕都特别有距离感，不好接近。但一聊起来，会发现他其实意外地随和，内心很平静的一位导演。还有一次是采访周渝民，去之前我就想，这得是个多么有气场的大明星啊！但没想到，他看上去比我还矜持，别说明星架子了，甚至可以说有点儿害羞的感觉。不过，要说印象最深的，恐怕还是乒乓球运动员石川佳纯。大家都知道福原爱会说汉语，东北话特别地道，其实石川佳纯的汉语也非常纯正，咬字清楚，用手机聊QQ打字比我都快。而且，她是一个气质特别清秀的女孩，在运动员中是很少见的。



受访者简介

段文凝，电视节目主持人。出生于中国天津，出国留学前一直住在天津。身高160厘米，血性B型。原中国天津电视台主持人，2009年赴日，经语言学校的日语学习，现早稻田大学政治学研究科新闻学硕士在学。2011年起至今，担任日本NHK教育频道《电视学中文》节目主持人，先后与藤原纪香、陈淑梅、胡兵、周韦彤、阿部力、田中直树等共同出演。2011年10月，担任东京国际电影节“东京·中国电影周”会场主持人。2012年起成为“汉语交流能力测试（TECC）”形象代言人。2012年7月，出版自传体随笔《凝视日本》日文版。







■段文凝在节目中示范中文发音。

媒体人的职业梦想

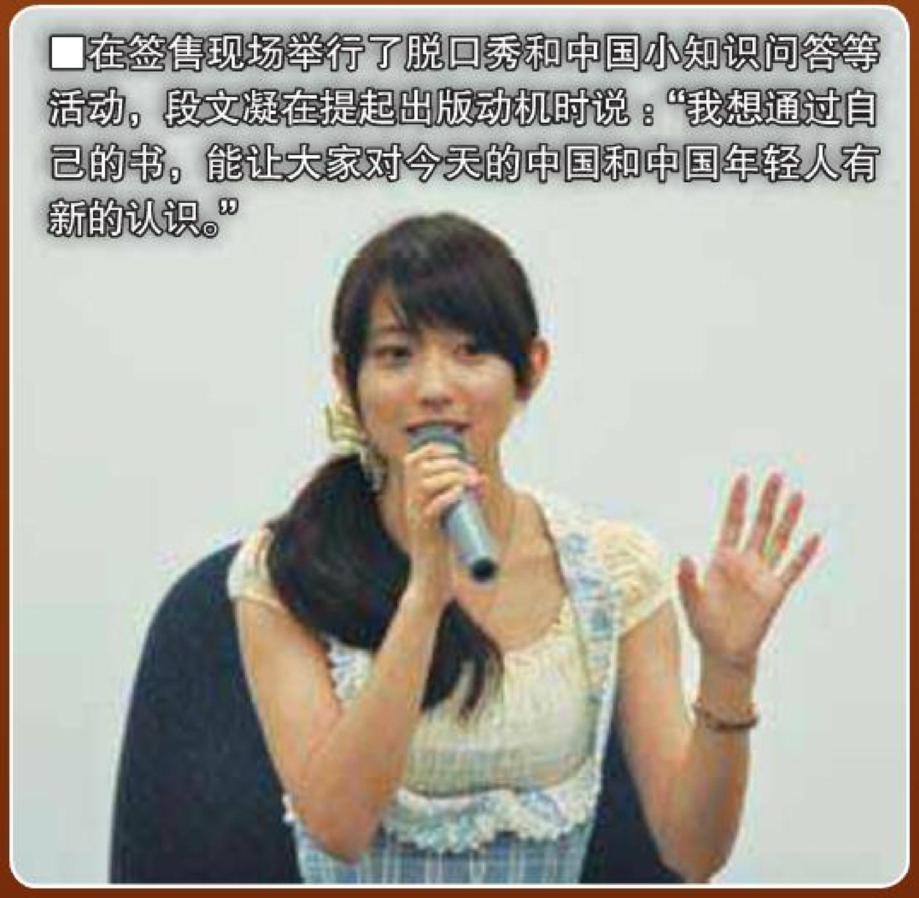
刀：其实，同样作为访谈性质的栏目，“人生赢家”的宗旨是采访在各个领域取得了一定成就的游戏玩家，并将他们介绍给大众，旨在消除人们对游戏玩家这个群体的偏见。而你曾说过自己的梦想是“采访在各个领域表现活跃的日本人，并将他们介绍给中国”。那么，你觉得自己做这件事的意义何在呢？

凝：我是学播音主持出身，现在在早稻田大学读新闻学硕士。对于一个生活在日本的新闻工作者来说，成为两国间相互沟通的桥梁，是我力所能及的事情，更是理所应当的事情。作为媒体人，我想传达真实、客观、公正的事实真相给大众。

刀：在出国之前，阁下已经在播音主持领域小有所成了。之所以放弃稳定的工作选择赴日留学，你说自己想“见识缤纷多彩的世界，结识形形色色的朋友”。那么在日本生活的这几年，你对这个与我们一衣带水的邻邦，应该有了一定的深入了解吧？有没有收获来自日本朋友的友谊？

凝：很多日本人，真的是仅仅因为感受到了你的努力，就会主动慷慨相助的。AKB48 的高桥南不是有一句名言叫“努力必将有收获”吗？这句话在我到日本后的这几年，确实有着切身感受。当然，也不是每个人都那么友好，但在人与人之间，除了血缘、利益和爱情，还是会产生一种相互激励的羁绊，这种羁绊我在日本常常能体会到。虽然日本这几年也出现了“冷漠社会”的现象，但我觉得并没有某些媒体宣传的那样严重。


■8 月 22 日，段文凝的自传体随笔《凝视日本》在东京举办了签售活动。报名者是会场容量的 3 倍，不得不用抽签方式决定能否参加。


■在签售现场举行了脱口秀和中国小知识问答等活动，段文凝在提起出版动机时说：“我想通过自己的书，能让大家对今天的中国和中国年轻人有新的认识。”


■有读者说：“我没有看过你的节目。但这本书让我了解到了中国年轻人的想法，让我对两国的未来充满信心。”



你不了解的日本人

刀：众所周知，误解是冲突的根源。比如在日本出品的一些当代背景的 ACG 作品中，中国人还是会以长袍马褂甚至辫子形象出现。而咱们中国人对日本和日本人同样有很多误解。在这些误解中，通过赴日前后的观察对比，你认为程度较深的有哪些呢？别紧张，咱们不涉及政治，就说日常生活中的，随便列举几个。

凝：嗯，比如在出国前，我以为日本年轻人全是动漫爱好者，但事实并非如此。有一次上课时提到《狼与香辛料》，全班的日本同学都不知道那是什么。在我接受采访时，日本的记者也大都不了解《凉宫春日的忧郁》、《夏目友人帐》这些在我们看来几乎是常识的作品。


■有“绝对领域”的女仆装造型，萌啊！

另外，可能在有些朋友的印象中，日本似乎 Cosplay 满街跑。不过其实 cosplay 秀在日本也只会出现在固定场合，而且很多日本人至今认为 cosplay 等于变态。在电车上偶尔会看到身穿 Cos 服装的男生女生，但概率不会比遇到朋克头或者相扑选手更大。

刀：哈哈，相扑选手挤电车的场面应该会很有喜感吧？您继续！

凝：有人说日本人抠门，礼物只送小东西。其实，在日本收到礼物后是要马上回礼的，而且不能比收到的礼物价值低。因此，如果馈赠特别昂贵或珍奇的礼品，实际上等于是给对方出难题、添麻烦。互相送个钢笔、手帕之类，礼轻情意重，才是日本人“礼尚往来”的本意，并不是因为抠门。

刀：原来如此。话说在阐述选择日本作为留学目的地的原因时，你谈到对日本动漫作品的喜好。而在这个动漫大国体验了几年后，你对 ACG 文化肯定有了更为深刻的认识。比如在中国近些来年才引起主流舆论所关注的“宅”现象以及由此引起的一些讨论，在日本早已社会现象了。对此问题，结合日本的情况，谈谈你的观点吧！

凝：其实我没有接触过真正的秋叶原系宅男，目前为止接触到的信息都是二手的，所以很难给出一个客观的评价。但惟一可以说的是，各个媒体对“宅”的定义差异过大，有时会让人感觉是在“扣帽子”。

刀：嗯，有一说一，阁下的发言时刻透着新闻人的严谨。不如咱还是聊点轻松的，说说游戏！

多平台大玩家

刀：姑娘游龄几何？最早接触的游戏机是？有没有什么与游戏相关的事，让你感受深刻？

凝：很小时在亲戚家玩游戏就不算了吧？正式接触游戏还蛮晚的，游龄算不上多长。2006 年才开始玩 PSP，玩过什么现在也不记得了，但《铁拳》肯定是有的，因为把两个大拇指搓得生疼。2008 年秋天开始玩《魔兽世界》。《魔兽》实在是被人拉下水的，因为当时很多同事和朋友都在玩。有人给我发了官网的一个性格测试，测完说我适合玩牧师，于是就练了个牧师。结果，现在他们大多数现在都 AFK 了，我却还偶尔上去钓个鱼，或者去马戏团打地鼠。

刀：算上家用机和掌机，目前拥有哪些主机呢？

凝：NDSi、PS3 和 Wii 都是到了日本之后才买的，再加上 PSP。在日本买几台游戏机实在不是什么新鲜事儿，毕竟除了玩游戏外还能看电子小说、看蓝光和 DVD 影碟、甚至健个身什么的。

刀：如今最喜欢的（或最经常玩的）是哪些游戏？

凝：以前会喜欢玩《逆转裁判》这类游戏，我也比较喜欢看推理剧。但今年以来学校和工作要用脑的地方太多了，所以最近经常会玩一些不太费脑子的游戏。比如《太鼓达人》、《乐扣乐扣》或者《马里奥聚会》什么的。

喜欢FTG的女主播

刀：据说阁下在 3D 格斗方面有着惊人的天赋，“《铁拳》系列”、“《死或生》系列”和“《灵魂能力》系列”等都玩得有模有样?

凝：过奖，我周围没有什么游戏高手啦，所以也就是随便玩玩。如果是网络对战，还是负多胜少啊!

刀：那在这几个游戏系列中，阁下分别喜欢用什么角色呢?

凝：《铁拳》比较喜欢用克里斯蒂，卡波艾拉舞的变化性比较高，速度快，而且下段和中段攻击丰富，如果对方也是新手，我会比较占便宜吧!《死或生》的海伦娜和《灵魂能力》柴香华也都属于速度快、三段攻击多变的角色，但这种套路在面对高手时显然只有被扁的份吧，哈哈!

刀：《铁拳 TT 2》和《死或生 5》这两款备受格斗迷期待的作品都将于近期上市，不知道你是否会考虑入手呢？据说你对玩好那些无需搓招的格斗游戏都比较有信心，那为何不尝试一下前一段移植到家用机平台的《VR 战士 5 最终决战》呢?

凝：最多只会选一个买吧？我只有正版盘可买，你懂得。而且，像《VR 战士》那样严谨的游戏，实在是没有时间去研究啊!

我的理想游戏

刀：好吧，让一位姑娘像我们这帮老爷们儿那样盯着屏幕算帧数拍摇杆似乎的确不大合适。那么，咱打开思路，谈谈你心目中最理想的游戏吧!

凝：说到理想游戏，不得不提到《魔兽世界》。这款作品曾经吸引我的一点，就在于我可以自由选择我想娱乐的方式。我可以自己玩，也可以跟朋友或陌生人一起玩。我可以钓钓鱼，做下烹饪日常，去拍卖行看看，5 分钟下线。也可以花几十分钟或更长时间，做做任务，打打副本。甚至单纯可以溜溜马，看看风景。而且，这些行为之间的转化非常简便，不需要进入某个模式或者调取某个特定界面。但在现在的版本中，这方面的特性实际上是有所弱化的（不过，幻化是个非常好的进步）。

刀：就是说，你的理想游戏是可以让玩家时刻都能体会到“随心所欲，自由自在”的作品？这个要求听起来很简单，但正所谓众口难调，不同的玩家对游戏中的“自由”可能会有不同的理解。开发者们想要做出这么一款游戏，恐怕还要几代人的努力啊！对眼下的游戏，有没有什么期待?

凝：我最直观的希望，是希望游戏画面变得越来越好看，在色彩上更加讲究。另外，随着网游和手机游戏内容逐渐丰富，以及视觉效果的不断进化，玩家对“自由度”的要求也会相应提高，这恐怕是游戏业人士必须要解决的一个问题吧。

刀：的确，现在已经有越来越多的家用机游戏在融合社交元素，这确实是一个大趋势。说了半天软件，在硬件方面，你觉得当今游戏的创新空间大吗?

凝：说到硬件，自然会想起 Kinect。但我觉得，这仅仅是未来游戏发展的一个方向，不可能所有的游戏都往有氧运动的方向去发展。虽然我觉得游戏手柄很麻烦，电脑键盘更复杂，但恐怕这样“操作台”的感觉，对于游戏操作者，尤其是天生喜欢摆弄机械物件的男性玩家来说，依然是很重要的体验吧！而且，作为女生，我也觉得在家里张牙舞爪地玩游戏有点儿奇怪，反正我是放不开……





■利用等电车的时间玩一会儿掌机，在段文凝看来是一种不错的放松手段。





玩物不丧志

刀：哈哈，我正在脑补一个 MM 在结构紧凑的日式房间内玩 Kinect，家具被碰得东倒西歪的场景。话说，对于那些戴着有色眼镜来看待游戏和游戏玩家的人，你有没有什么话要说?

凝：“玩游戏就是浪费时间”，这种观点可以说是一种奇怪的洗脑结果。我不认为时间是会被“浪费”的，任何人在任何领域的专注与努力，都会获得相应的回报。而且，极力反对的人，很多完全没有接触过哪怕一款游戏吧？这样的人没有资格评价游戏。如果自己的孩子对游戏极端沉迷，那么家长有责任从自己身上找出原因，把自己的教育失败推卸给游戏，是逃避责任的做法。

千里之行始于足下

刀：犀利！作为在事业上取得了一定成就的人生赢家，阁下赴日的经历颇具励志色彩。在我们的读者中，有不少的人是计划将来留学日本的在校学生。对于他们，有没有什么忠告?

凝：哈哈，太过奖了，“人生赢家”这个词语离我真的遥远，我对自己的评价一直是“在路上”。对于将要赴日留学的朋友们，一个人到陌生的环境，肯定会遇到各种困难，会不适应。但既然已经决定出来闯一闯，就要有信心，要对自己有勇气。过多的患得患失，只可能会束缚自己，甚至至为此丢掉一些本来可能到手的机会。正好今天看书时发现这样一句话：“始めるから始まる。”类似于“千里之行始于足下”什么的。但这句原文强调的是“行动力”，如果自己不主动将愿望变成行动，那么所有事情就都不会有变化。

刀：行动力，说得不错！我们都会在脑子里构想未来的美妙图景，但真正行动起来去实现它的人，实在是不多。相信你的这番话，对大家都会有所启迪。最后，非常感谢阁下接受我们的访谈!

凝：不客气!

风林火山VS

客座主持 一刀



霸王屠龙！结城晶的八极拳秘籍

自从“《VF》系列”问世以来，主角结城晶从来都是人气最高的角色之一。只要提起《VF》，玩家们脑海中可能都会浮现出结城施展八极拳时那刚猛有力的身姿。由吴连枝老先生亲自指导的动作捕捉，使他的一招一式都充满着特别的豪迈色彩，而其散发出来的阳刚气息让无数热血男儿为之热血澎湃。下面这篇人物攻略，深入浅出地阐述了《VF5 FS》中结城的基本用法，希望能给各位对本作感兴趣的玩家带来一定的帮助！

文 中国VF联盟 一代鸡神

CHECK 1 关键词：实力强大；难以上手

游戏中的结城，拥有全角色威力最高破防技巧，同时也拥有最快速的上段破防技，并且随后的确定连招威力巨大。再配合其丰富而又快速的中段技巧，更是让对手防不胜防。同时，结成多样的确认反击技巧也让对手在出招时有所顾忌。日本最新的街机专门志更是将其提升到了SS级的角色，可见结城晶之强大。



但众所周知的是，这种强大是建立在合理娴熟的操作上的。“《VF》系列”被公认为最难上手的3D格斗游戏，这一结论的形成，结城绝对功不可没——这个主角实在是太难上手了！但仍然有无数玩家热衷于该角色，原因正如国内知名结成使用者所言——有时候难度也是一种享受，极致的操作更是一种快感！

此外，值得一提的是，结城在“《VF》系列”中是惟一一个没有全回旋技的角色。那么没有全回旋技巧的结城如何能成为一个让对手恐惧的角色呢？请看下面介绍的结城主力技以及对战思路分析。

CHECK 2 基本对战思路及主力技巡礼

作为格斗游戏，“《VF》系列”遵循最基本也是最通用的对战规则——上、中、下三段打击及投技的合理运用与相互制衡。具体到结城，由于主力下段技仅有一个速度较慢的搜下崩捶（3P+K），因此其基本对战思路是依靠强力的中段技进攻迫使对方不敢蹲防，同时运用上段破防技以及投技来辅助。简而言之：中段是灵魂，破防与投是升华。

结城在对战中的主力技比起其他角色不算多，其中以里门顶肘（66P）、跃步顶肘（666P）、上步穿掌（46P）、开胯（6P+K+G）、马步冲靠（23P+K）、跳山崩捶（46P+K）、迎门铁扇（46P+K+G）等最为常用。在特定情况下辅以崩击云身双虎掌（P+K+G–43P+G–4/6P，简称崩击）、屠龙缠身爬山开（3P+K+G–43P+K–4/6P–46P+K，简称屠龙）、扬炮（33P）、提膝弹腿（K+G按下后1帧后松开G）。能熟练运用以上这些招式，是结城使用者的基本功之一。



CHECK 3 主力技性能分析及使用要点

结成的主力中段技中，最为常用的是里门顶肘（66P）。它游戏中最快的中段直线技之一，也是在近身胶着时最速反击对手的绝佳技巧。跃步顶肘（666P，为确保出招过程中的安全，常用出法是在按住G的同时输入666，然后松开G按P），强力中段直线技，主力连技起始技，Counter打中对手后会造成其腹崩状态，除了超重量级和重量级的3位角色外，对其他角色的后续连段均在80以上（HP总量220）。这意味着三个越步，直接给对手说拜拜，这是何等的威慑力！但里门顶肘和跃步顶肘的出招方式都是摇杆多次输入，这提升了出招难度。学会在高速攻防中熟练使用跃步顶肘是每个结成使用者的最低要求。

上步穿掌（46P），主力牵制技与连技起始技，发生速度快，后续连技威力高（近1/3的HP）。上步穿掌是极少的即使被对方防御后也有利的招式，哪怕是这极小的有利情况下，对方如果最速反击，99%都会被你的最速崩捶（2P）打成Counter状态。如果对方也明白你处于有利状态的话，那必定会倾向于防守。这时你就可以利用对手的心理进行更多的进攻变化。



开跨（6P+K+G），游戏中速度最快的上段破防技，当对手处于防御状态下被你破防时，你可以直接使出上步穿掌（46P）……在本作中直接晋升为结城绝对主力技，由于后续确认连段的威猛，在对战中若熟练掌握，对手在防守时将更倾向于蹲防或闪避，这时就进入了结城的节奏：一旦对手蹲防，结城可采用中段进攻；一旦对手闪避，结城可以投之。



马步冲靠（23P+K，简易出招方式为33P+K），主力中段技，带有游戏中极为难得的回避对手特定中段技性能，马步冲靠打中对手后会造成摇杆效果，对手若不及时恢复防御状态则会被很多招式直接打到，若对手及时恢复防御状态，那结城可以做的选择又更加的多了。

在压制对手方面结城的主力追打技无非是两个，跳山崩捶（46P+K）和迎门铁扇（46P+K+G），均为中段半回旋。跳山崩捶成名已久，打中就飞，对手将继续处于倒地或受身状态。而迎门铁扇更可谓变态，打中对手则对方变为侧面状态，若被打成Counter状态，对手站立不动防守也没用，最速环捶腿（PK）确认，对方只有蹲下才能避过。但是不论你站还是蹲，最速崩捶（2P）也是确认。而后续进攻的选择那是太多了，对手若吃了豹子胆敢出招反击你，那么你用侧腿（3K），他将被打成侧崩状态，直接半血没了。那我防还不行么？不好意思，开跨（6P+K+G）在此，尔等受死！那我还是闪避吧，跳山崩捶、迎门铁扇继续向你挥手致敬。

结城的主力确反技主要以环捶腿（PK）、上步穿掌（46P）、提膝弹腿（K+G按下后1帧后松开G）和扬炮（33P）为主。游戏中对手绝大部分下段回旋技被防住后是可以确反的，并以提膝弹腿来进行反击为主——环捶腿（PK）、上步穿掌（46P）均为上段，而你防住了下段招后必然是处于蹲防状态，要做到最速且威力最大的确反，显然上段技不可行。

屠龙缠身爬山开（3P+K+G–43P+K–4/6P–46P+K），这招是本作中威力最高的破防技，伤害70。不过出招难度也是杠杠的，要想熟练地在对战中成功地使出屠龙，玩家必须勤加练习。这招虽然也是上段破防技，可比起只能在近身胶着状态下使用的开跨（6P+K+G），其有效距离要远得多。与屠龙相对应的择为崩击（P+K+G–43P+G–4/6P），中段技。对手若站防，可用屠龙，若蹲防，则用崩击。



CHECK 4 本作新技简介及推荐连技

下面简单介绍一下《VF5 FS》中结成晶的一些新招：

腋掌（3P），极快的中段技，高速攻防中用其掌握主动，相比里门顶肘与跃步顶肘出招简易。朝阳手（1P），上段技，拥有回避对手上段技的性能，也是本作中结成晶打击距离较远的一招。插肚（P+K），中段技，能将对手推出相当长的一段距离，可以作为墙壁连的起始动作。左右开弓（4PP），两次方向不同的上段半回旋技，作为辅助偶尔运用，墙边运用有奇效。



推荐结城普通连：

上步穿掌（46P）–冲捶（P）–翻提五虎转折靠（3K+GP466P+K）

上步穿掌（46P）–冲天掌（2K+GP）–崩捶（2P）–白虎双掌打（蹲状态46P）

跃步顶肘（666P）–冲天掌（2K+GP）–挑打顶肘(26PP)

提膝（K+G1帧后放开G）或扬炮（33P）–羊低头（6KP）–翻提五虎转折靠（3K+GP466P+K）

推荐结城墙壁连推荐：

虎扑（214P）–翻提五虎转折靠（3K+GP466P+K）–挑打顶肘(26PP)

提膝（K+G后1帧放开G）–虎扑（214P）–朝阳手（1P）–冲捶(6方向P)–劈钟（43P）–二郎当山（2PP+K）

多边共享



逆转裁判电影版

多边影视

华尔兹 提供

在未来的20XX年，成步堂龙一这个新手律师初出茅庐，与其相对的还有被称之为天才检察官的御剑怜侍。在恩师凌里千寻帮助下，成步堂的律师生涯逐渐开始成长，然而没过多久，千寻却被人谋杀了，千寻在死前留下了妹妹真霄名字的纸条，使其作为嫌犯被带走了。成步堂必须为真霄辩护，洗脱嫌疑，然而围绕在这期事件背后的则是一团团邪恶的阴谋。



本片根据同名游戏改编，其实故事讲的就是第一作中的DL6号事件，前面有穿插部分前几章的剧情，大将军等《逆转》中的经典元素也以不同的乱入方式在电影中出现。影片中利用立体投影的方式将游戏中的证物呈现在观众面前，处理方式非常直观，还有直接将投影抛给对方的场面，处理得比较令人满意。不过个人感觉成宫宽贵饰演的成步堂要比御剑强很多，原本御剑的优雅游刃有余等性格在影片没有很好的展现出来。而法庭对决方面则毁在了音乐上面，原作中辩护时对决的热血激昂在电影版中荡然无存，多半留下的则是冷场。如果能把这个设定把握好，本片应该在很大程度上让FANS满意。当然，对于凌里姐妹的容貌有意见的应该也不在少数。





罪案第六感（Perception）

稀饭 提供

多边影视

说到脑神经学，我就禁不住想起多年前的看的日剧《Mr Brain》，木村拓哉在故事中饰演一个脑神经学家，没事就爱搞怪，动不动就夸张地大喊，差点把他在《Change》里面带给我的那点好感给败个清光。没想到多年后还能够在美剧领域看到一部题材相近的作品。不过比起日剧，美剧表现手法就要成熟多了，本剧的主角Daniel Pierce博士按照世俗标准来说，就是个神经病，因为他患有精神分裂症，尽管情况没有严重得让他会胡言乱语，但却会让他经常看到幻觉。这个病症并没有摧毁Pierce的生活，他在研读精神学期间发病，却仍然成为了一位教授，虽然性情古怪不善交流，他教授的课程仍然大受欢迎，写出来的著作也得以大卖。但直到他的得意门生，现任FBI探员Kate Moretti前来寻找他协助办案，Pierce那看似与世隔绝的平静生活又泛起了波澜。

本剧在刚开发时被冠以《超感神探》模仿者的外号，但实际上比起主角开挂的后者，《罪案第六感》要好得多，Pierce只是一位学者，本身还患有神经系统疾病，他不可能如同一个神棍般地勘破每个案件背后的玄机，而只能依据手上的讯息一步步分析。有趣的是，Pierce本身所看到的幻觉并不一定是坏事，有的时候，这些幻觉还可以帮助他破解案件中的谜题，每期猜一猜Pierce会因为案件刺激而产生什么样的幻觉是挺有意思的一件事情。







《女神异闻录4 午夜竞技场》官网活动

多边趣闻

狼来了 提供

继《P4G》的“刮卡集壁纸”活动后，《P4U》的官方主页上在家用版发售的前一段时间里便展开了类似的活动，所幸的是这次不用再在页面的各个栏目选项中搜索那张藏得非常深的刮刮卡，而且也不会出现得到壁纸后还继续刮出相同角色导致浪费掉一次机会的不人性化设定。

活动的玩法很简单，大家只需要点击页面中央下方的START，画面中就会出现类似于柏青哥的滚动条，然后再次点击相同位置的STOP就能让卡片停止滚动，3张卡片相同的话会取得5点，2张相同有3点，都不相同时则没有点数，每个角色集齐10点就能取得对应的壁纸作为奖励，每天有3次抽奖的机会。壁纸的分辨率非常丰富，从一般的1280×720到1920×1200等共有5个版本，甚至还有iOS以及安卓系统的版本供大家选择。有兴趣的朋友可以去以下的地址看看：http://p-atlus.jp/p4u/game/ 不过根据《P4G》集壁纸的经验来看，没准再过一段时间，官方就会无条件地放出所有壁纸的下载权限。







▼除了全角色外，还有一张特别的“爆头”壁纸。

日本动漫音乐上海超级盛典

Anisama in Shanghai 2012 -next stage-

倒计时开始！

日本本土的“Anisama 2012 -INFINITY ∞ -”刚刚在琦玉县的SUPER ARENA万人体育馆落下帷幕，作为海外场的上海Anisama也即将来到我们的身边，还有不到两个月的时间，中国的FANS就能在家门口享受这场动漫音乐的超级盛典，让我们一起开始倒计时吧！

经过三轮的公布，本届“Anisama in Shanghai 2012 -next stage-”已确定会有水树奈奈、JAM Project、茅原实里、田村尤加利、栗林美奈实等艺人参加。其中最重磅的水树奈奈以及JAM Project甚至放弃了在日本本场Anisama的出演机会，将今年最美好的回忆留给上海的歌迷，这无疑大大增加了这次演唱会的分量，也可见日方对于上海Anisama的重视程度，除了已公布的歌手，接下来还有其他出演艺人即将公开，更多的惊喜在等待着我们。更多购票与演出信息敬请关注官方网站以及微博（关键词“Anisama in Shanghai”），今后的杂志中我们也将给大家带来最新的情报。

【参演阵容】



and more......



上海CCG EXPO 2012后记





虽然 7 月份在上海世博展览馆举行的 CCG EXPO 2012（中国国际动漫游戏博览会）已经过去了一个多月的时间，但它给我们留下的印象却久久难以忘记。作为中国内地最大最有影响力的 ACG 展会，CCG 无论从参展厂商还是都出展内容都给我们带来了前所未有的惊喜，下面就请大家随小编一起回顾这场难忘的盛宴吧！

CCG 的会场和去年一样设立在上海浦东新区的世博展览馆内，展馆前矗立着大黄蜂机器人以及高 7 米的试做型高达让所有到场的观众眼前一亮。虽然展会召开的五天内下了几场大雨，但门口排队的人群一直是络绎不绝。由于疏通以及分流措施得当，现场并没有出现排队时间过长以及秩序混乱的情况，一切都井井有序。CCG 的开幕由第一天的 AKB48 见面会拉开帷幕，日本 ANISAMA 演唱会主办方也请来了远道而来的偶像歌手组合“ROOT 5”作为嘉宾参加舞台活动，现场气氛非常活跃。穿插在展会期间举行的 V 家相关的展台活动是本次 CCG 最有趣的环节之一。除了中方团队亲自上阵配合官方 Cosplay 介绍 VOCALOID CHINA 相关角色与软件。主办方还特别请来了在日本 V 家 FANS 中享有绝高人气的音乐制作人八王子 P。八王子 P 在主舞台之上和台下观众积极互动，还现场秀了一把 DJ 才艺。

VOCALOID 进入中国已经有一段时间，经过前期的准备以及角色的征集，中国的首个 V 家形象“洛天依”终于在本次 CCG 展会上亮相。作为 VOCALOID CHINA PROJECT 的一部分，洛天依最早完成声库的录制并推出商用软件。而 CCG 现场不仅首发“洛天依”软件本身，还展出并销售各种与洛天依相关的周边。在 VOCALOID CHINA 的展台，官方设置了多台体验机，到场的参观者可以亲自试用 VOCALOID 软件并编辑中文歌曲，一旁细心的展台小姐还会对体验者进行简单的指导。VOCALOID CHINA 本次还推出一款天依音乐游戏，在 iOS 平台上可以玩到。游戏的玩法和通常的街机音乐游戏非常相似，画面采用纵向显示，而按键提示则从下至上，需要玩家两只手同时配合操作。游戏的背景采用了洛天依的 3D 音乐 MV，虽比不上家用机平台的《偶像大师》和《初音》等作品，但动作捕捉方面也已经做得非常成熟，驻足尝试的玩家络绎不绝。该游戏在 CCG 会场只提供了 1 首歌试玩，不过官方每天都会组织比赛，试玩并得到最高分的玩家可以获得由 VOCALOID CHINA 提供的丰厚礼包。

❶ 矗立在展会门口的高达模型霸气十足，几乎每位到场者都忍不住要在这里驻足留影。
❷ 根号五的现场活动引来场内女FANS的阵阵尖叫，ANISAMA上海站还在现场进行了预售票的活动。
❸ 日本模型大厂GSC带来了自己人气商品现场售卖，还有众多展出的手办、粘土等等。
❹ V家中国的舞台人气颇高，从游戏到应用软件到周边商品琳琅满目，新发布的产品反响也不错。









❺ 从来都不缺少粉丝的AKB48也在CCG会场内摆起了物贩的摊子，上海SNH48招募也同事进行。
❻ 来自Square Enix官方代理的裁判长模型与头盔，简直可以算得上展台内的“镇店之宝”！
❼ 《DJMAX 旋风》等最新街机游戏的试玩区排满了人群，市场前景非常乐观。
❽ 这么受关注的展会当然不能缺少Showgirl的加盟，他们永远是闪光灯的聚焦点。
❾ 模型的这两位角色想必大家都认识，由于太过逼真而让不少人敬而远之。







在CCG会场不仅有VOCALOID CHINA，日本Animate还特设了一块名为“初音未来only shop”的物贩专区。这里销售来自日本的正版初音周边，有手机壳、挂饰、海报以及一些其他商品。这个展区最别出心裁的地方在于，展区的墙壁上挂满了来自的初音的原画师KEI的插画作品（复制品），整个售贩区既像是一块展区，同时也是一家专售店，所以CCG展会召开的几天内，这里也一直是会场内人气最高的区域之一。其他周边厂商例如Good Smile Company、Alter、Mega House以寿屋的展区在会场内也人气很高，这和近年来日本模型产品在中国内地发展顺利、商业模式与市场趋于成熟密不可分。CCG上它们纷纷以优惠的价格带来最近发售的PVC模型，每天一早都引来大量的FANS排队购买，成为了会场里一道独特的风景线。

不仅动漫相关的参展商众多，游戏也是CCG的重要组成部分之一。SEGA、Konami等厂商最新街机纷纷在国内各大代理的展台中登场亮相，其中就有刚刚在日本稼动的《舞萌》（MAIMAI），试玩区的活动也热闹纷呈，由于国内电视游戏市场尚未开放，所以本届CCG的游戏出展也主要为街机和网络游戏为主。在场馆一角，暴雪国家杯中国区总决赛设立的巨大电子竞技舞台非常引人注目，专业的选手、专业的转播设备与解说让人感觉到仿佛置身硝烟弥漫的战场中的紧张感，台下的观众也是全神贯注地比赛。

回望今年的CCG，无论是参展商还是观展者都在这个舞台上给我们留下了深刻的印象，出色的主办让中国的ACG迷看到了新的希望，来自日本、欧美甚至中国本土的动漫游戏企业都在争相开拓这片全新的市场，我们完全可以相信未来的CCG EXPO以及国内ACG市场会有一个更为美好的未来。

CCG，明年我们上海再见！

文 九兵卫　摄影 九兵卫 / 胜负师

亚洲版《生化危机 6》10月入侵！

首批极限量赠送《生化危机 6》豪华外套

预订游戏才可获得该特典

建议售价：HK$368



■实物照片仅供参考。



■《生化危机6》预订特典豪华外套设计细节。

参与杂志互动

20套《生化危机 6》豪华外套等你拿！

为了感谢国内玩家对于CAPCOM以及《生化危机6》的支持，我们在上期（305期）以及本期（306期）发起一个读者互动活动。只要玩家参与即有机会免费获得由CAPCOM官方提供的《生化危机6》豪华外套一件，总计20件！具体活动规则如下：

参与方式

1. 发送包含305期或306期UCG杂志与“《生化危机》系列”正版游戏（作品不限）的合影照片一张；
2. 写下一段最令你难忘的“《生化危机》系列”游戏感言，字数以及内容不限；
3. 注明你的真实姓名、电话联系方式与地址；
4. 将以上内容在9月19日之前发送至电子邮箱：ucg@ucg.cn 注明邮件标题为“参与杂志互动，赢取《生化6》外套”。

公布方法

活动截止后，我们将在9月20日当天随机抽选出20名获奖者并通过电子邮件或电话与获奖者取得联系，获奖名单会在308期UCG公示，而奖品则于10月上旬全部寄出。



©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

天下聚会

2012 韶关第四次天下聚会



下午还进行了小比赛，虽然早上的路人大触玩家已经消失在人海中，他们也留下了招数和连招给现场的玩家去尝试和模仿。我们同样感谢各位玩家的支持。

在天下聚会摊位旁边还有我们国王电玩那位羞涩的小店员，在摊位上摆着 3DS、PSV、ipad 等等移动设备，他就像 QB 一样不地搭讪很多少男少女，问他们要不要和他签订契约。

最后感谢《游戏机实用技术》杂志社以及乐漫地游戏体验中心（韶关店）、国王电玩的鼎力支持，还有无数一直支持我们的本地玩家们，感谢大家的支持。

炎炎夏日也抵挡不住玩家们的热情，2012 韶关第四次“天下聚会”伴随 ACCG 夏日祭漫展正式开幕了。天下聚会开始之前，已经有很多玩家拿着 3DS 和 PSV、PSP 在天下聚会的摊位区徘徊，开始寻找自己的网友。有的玩家看到别的玩家拿着 3DS 很主动去询问拿着同样主机的玩家最近在玩什么游戏，现在手上有什么游戏。大家都聚在一起聊着今年下半年的发展还有手中玩着的游戏攻略的要点等等话题。有些玩家蹲坐在摊位的角落，正在联机《怪物猎人 3G》，有些玩家带足两块移动电源，结果一坐就是一整天。

9 点 30 分“天下聚会”正式开始，很多玩家都围在由乐漫地游戏体验中心（韶关店）提供的《苍翼默示录蔚蓝光辉》和《音乐弹珠》的街机台前排队试玩游戏。起初《苍翼默示录蔚蓝光辉》街机台前都是一些小触在试玩，后来越来越多路人大触围观，表示有兴趣露一手。不一会摊位欢呼声不断。



本次聚会中最热心的玩家之一的蛇叔。



28日的前三名，这天的冠军是“囧少”



感谢UCG为本次聚会提供的奖品应援。

南宁天下聚会
太鼓夏日祭活动



▲29日的前三名，这天的冠军是“フリズ”。

7 月的南宁骄阳似火，正如玩家们对本次活动的热情一样。经过前期精心的准备，以及 UCG 的宣传应援，南宁天下聚会——太鼓夏日祭 7 月 28 日 -29 日在南宁市国际会展中心 2 号厅月邪夏季盛典的游戏区顺利举行。

本次活动以人气很高的《太鼓达人》为主题，选取 wii 的《太鼓达人：决定版》为比赛内容。在两天的时间里报名参与游戏的玩家超过了 50 人，还有玩家专程从外地赶过来与本地高手一决雌雄。经过一轮又一轮晋级赛的激烈角逐，28 日和 29 日夺冠的玩家分别是囧少和**フリズ**。超高难度的决赛曲目在他们的手里几乎完美通过。

这次比赛给喜欢太鼓的朋友们提供了一个交流的机会。非比赛时间达人们的魔鬼难度星 10 歌曲的精彩演绎更是让周围的玩家叹为观止。两天的欢乐时光很快就过去了，这次的南宁天下聚会——太鼓夏日祭也圆满地落下了帷幕。在此特别感谢参与游戏的玩家们，愿这次太鼓的咚咚声在这个夏天里给你们留下了快乐的记忆！



正在排队报名参加比赛的玩家们。

聚会预告

不管你是 GG 还是 MM、不管你是小学生、初中生、高中生还是大学生甚至是上班族或已经有孩子了的父母亲都可以来参加我们的联机聚会。只要你喜欢游戏，我们就热烈欢迎你。同时也欢迎各位 GBA 玩家和无机族来参加我们的聚会。

保定天下聚会的口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二，让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友。

聚会地点：乐凯大街秀兰饭店 A 座 901 室

面向人群：身在保定的众玩家

预计聚会规模：30 人左右

消费方式：AA 制

联机用游戏

（请大家务必自行拷贝好游戏）

NDS: 应援团 2、马车

PSP: 怪物猎人 3、高达对高达

3DS: 怪物猎人 3G，马里奥赛车

保定天下聚会 QQ 群：45783730（保定天下聚会联盟）

活动报名 QQ:435127519（请注明天下聚会报名）

活动联系电话:13833224874（请短信联系）

参加条件：请自备足活动经费 + 掌机 + 一颗爱游戏的心。

活动内容：联机竞赛、游戏心得交流、合影留念。

注意事项

1. 本次聚会 10 :30 准时集合，请提前到聚会地点。
2. 听从组织者的安排，遵守纪律，注意安全。
3. 请保管好个人财物安全，如有丢失，后果自负。

保定天下聚会国庆长假期待您的参与。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★友情提示：大家不要忘记参加《生化危机 6》杂志互动活动哦！该活动的截止时间是 9 月 19 日，参与方法请参见总第 305 期杂志第 24 页的说明。我们将从符合条件的参与者中抽取 20 人赠送《生化危机 6》豪华外套，极具收藏价值！获奖名单将于 308 期 UCG 公布！

★马上就要到一年一度的东京游戏展了，今年的东京游戏展有些变化，三大硬件厂商中只有索尼一家参与，不过各大主机的游戏自然是全部有份。各位想在杂志上看到什么样的内容呢？那么就请赶紧写信来告诉我们吧！

★ 300 期抽奖活动中有这样一个小插曲：由于活动说明中提到“以邮戳为准”，因此有不少读者紧张地打来电话询问是否一定要走中国邮政才能参加，能否使用顺丰圆通中通等快递。其实呢，这答案当然是“可以”啦。不过印象中在之前所有的抽奖活动都没有出现过类似的情况，看来中国邮政业确实发生了不小的变化。当然杂志收到的平信依然是以中国邮政为主啦，不过如果你要给编辑寄各种好东西或是发一些重要稿件的话，还是快递比较方便快捷哦，毕竟快递是有当面签收这一环节的。

Email 风间零夜 _ 愉悦王：上次在 304 期看到一女玩家因为玩游戏交到男友还幸福地在一起，看完心里内牛满面。本大爷（女）虽谈不上高玩不过也有多年游戏经验，水平也不差。话说我刚上大一那阵还有好几个男孩纸追我来着，不过一心向二次元的我对三次元的爱情毫无兴趣。其中有一个玩《怪物猎人》的穷追不舍最终成为男友（此人篮球打得很好，人长得也凑合），不过他只玩《怪物猎人》，像其他我喜欢的《战神》、《鬼泣》、《COD》什么的一概不了解（连 DOTA 都不玩！），而且我玩游戏的时候不爱搭理人，后来他受不了就问我是他重要还是游戏重要……我果断选择了后者。然后（竟然还有然后），然后他还挽留我好几次，不过我坚定地没有回头……直到现在我还是一直热爱玩游戏，也一直看 UCG，完。

真是位豪放的妹子，请受我一拜。当爱情与兴趣发生碰撞时，选择哪一方并没有绝对正确的答案。就像《凯瑟琳》的多个结局一样，选择爱情还是选择自由，只取决于玩家自己，只要对自己做出的选择不会感到后悔就足矣了。

Email 郭逸飞：上课外班时看 304 期的 UCG，那时正看到第 114 页，被老师发现，老师说：“威斯克和艾达有小孩了？”我诧异，便问老师：“您如何知道？”（课外班老师不管，混得和哥们儿一样）他指了一下右下角：“看，铃写的，‘而且关于威斯克和艾达是否只有一个现在也尚无定论。’”我晕。

中华文化博大精深，另一方面，解读者的解读方式能反应其内心，以上，哼哼。

Email 洛克人之友：先感谢诸位编辑部的老师们，向各位读者推荐了《洞穴探险》这个好玩的游戏。昨天从美国回来的表姐用自己的正版叉盒子下了《洞穴探险》，然后邀请了我、我的表妹和她的一位同样是油炒饭的女朋友来我家玩。事先说一下，我表姐是一名有四年游龄的游戏爱好者，《战争机器 3》、《忍者龙剑传 2》甚至连《征服》的“挑战六”都不在话下。她的朋友技术也很好，曾以一天时间在没有遇到任何 BUG 的情况下用 PS3 通关了《马克斯佩恩 3》的 NYMH，顺利完成了白金之旅（其实这段话是她让我写的，我不知是什么意思，我是个任饭……），表妹虽然没有次时代游戏机，可是也很喜欢玩 FC 上的《双截龙》、《忍者龙剑传》等等。也就是说技术绝对没有任何问题。可是实际玩起来当即就闹僵了，不是因为误伤就是因为意见不一导致其他人因为视角脱离而死，连第三关的影子都没碰到。最后表姐和她朋友都吵起来了，闹得个不欢而散。晚上我随便邀请了三位朋友，技术不怎么好，可是玩的时候极少有误伤的情况，连决定走哪条路都是经过讨论的，在乱碰乱跳的情况下一命不死地到了第四关，最后是因为地形问题集体跳不过去团灭，可是也玩得非常开心。这是怎么回事，难道我命中注定只能搅基吗？可是我记得 304 期的光盘里好像也是四名男编辑一起玩的啊，难道……

你想多了！

对，我们绝对没搅基！

所以说，这种游戏是考验队友的同步率啊！

我会告诉你们在玩游戏时惺惺相惜的稀饭和伽蓝最早死，在各种捣蛋的洛克却活的最久吗！

Email 面白恋人：总看见小编们在抱怨编辑部附近的快餐店很难吃，我感到非常奇怪，既然如此难吃你们何不干脆自己做呢？既省钱又卫生，而且还合胃口。

对不起，我没有足够的资金学习“烹饪”这项技能。

这项技能要做到读者所说的程度，不但要学会，更要把技能点数冲满啊！

编辑微生活

印尼风情

上期杂志截稿后，纱迦请年假去著名的旅游胜地巴厘岛度假，回来时特意购买了一些巴厘岛当地出品的零食小吃给小编们品尝。小编们大多没有去过东南亚旅行，但印尼海鲜炒饭的美味多少还是领略过的，一听说有免费的印尼小吃自然是蜂拥而上。很快小吃就被众人瓜分一空，但当纱迦兴奋地问大家好不好吃时，大家均露出了难以言状的神情……

这个虾片的口感很微妙……

的确，不是不好吃，而是从未吃过这种奇特口感的虾片，我觉得我的味觉被颠覆了。

好像是海产特有的味道过于浓郁了，说实在的，这味道不是人人都能接受的。

一定是因为这才是地道的虾片！之前我们吃过的都是山寨品！

我吃的这个印尼小麻花更赞，外酥内软，嚼劲十足。

为什么连饼干都是海鲜口味的，尝起来好像印尼炒饭。

哼哼，太天真了，真正的印尼炒饭可是要比这个好吃一万倍的，那丰盛的海鲜加上醇厚的咖喱辛香，保证吃一次就能记一辈子！

老大这是在快下班时释放仇恨吗?！我的口水快 HOLD 不住啦！

好，那我们下班就去新开业的快餐店吃山寨版印尼炒饭吧！

悲愤得快要哭出来了……

早餐之王

小编们——尤其是单身的那几个生活都比较没规律，早餐也是有一顿没一顿，加上编辑部上班时间比较迟，为了保持在午饭时的好胃口，小编们往往会采取不吃早餐或用其他东西代替的方式来对付过去，所以每天早上在办公室后方的休息室中，放在木桌上的早餐可谓群魔乱舞，什么都有。正常向的九兵卫最喜欢买楼下 X 旺的早餐充饥，土豪向的洛克会买贵得要死西式糕点配牛奶当早餐，伽蓝往往会喝白粥。然后就轮到非正常向的登场了，啃几块饼干凑数的美编心の永恒只算是有点怪，有一天众人还看到华尔兹一边喝王老吉一边啃品客薯片，又或是干脆拿一袋旺仔小馒头吃一早上。但这个纪录最近被打破了，某天众人发现稀饭在休息室吃早餐，但他的早餐竟然是一根巨大的鸭腿！

这是什么情况！稀饭是不是跟妹子吵架被打击了！

显然不是……（嚼嚼）

有人偷走了你的巡音让你心都碎了么！

除了经常被华尔兹的胡迪骚扰，我的巡音好好的啊……（嚼嚼）

你终于发现自己用的《P4U》角色完二是个基佬而心碎了么！

我又不玩原作，角色用起来好玩就行，性取向关我什么事……（嚼嚼）

为了在吃早餐上胜过我！稀饭你竟然一大早就把晚饭吃了！

严格来说这的确是晚饭，不过是昨晚的，吃剩一个鸭腿，我宿舍又没有冰箱，晚上开着空调还可以撑一下，早上放太久会坏，所以我只好……（嚼嚼）

这极其不合理又让人无法吐槽的理由太强了！

Email 天使之羽：305 期《游戏审判堂》非常精辟，但美中不足的是遗漏了一些诸如“变身合体再变身；大哥是魔王，二哥是叛徒，小弟是勇士；中等 BOSS 级人物到后期基本都被主角收于麾下，真不知道是主角的人格魅力还是制作者的蓄意操作，即使不愿加入我方，也会找个正当的理由过着浪迹天涯，云游四海的不拘生活。反正就是从曾经的拦路虎变成现在的软脚虾，游戏也就进入尾声了！日式设定真是神了！

看来《游戏审判堂》里提到的日式设定奇怪之处还是很能引起大家共鸣的，之后这位读者提到的遗漏问题，其实一来是版面限制，二来嘛，本栏目新开张，总得留点儿现货推陈出新嘛，读者大人们请继续期待我们下一次的强烈吐槽。

异议あり！我要提出异议！变身合体再变身是为了加强剧情冲击力！让读者的热血也跟着一起沸腾！

我觉得连续大量分泌肾上腺素会让人很快觉得累啊……

大哥是魔王，二哥是叛徒，小弟是勇士这是经典而富有美感的结构！最近热播的《流氓勇者的鬼畜美学》用的不就是这种结构么！

那个大热是因为肉番属性吧……而且那故事里主角老哥和老爸都是大反派，貌似没二哥……

细节不要在意！还有收复中 BOSS 这种王道设定，如果不用何以让玩家感觉到主角那强大而坚韧不拔的意志能够感动到身边的人！

某种程度上来说，中二病的确是会传染的……

你们这些日式黑！

嗯哼，让我 COS 一回法官大人，此案双方各执一词，我们还是等下一回审判堂再议吧，各位旁听的读者们记得不要错过开庭时间。

Email NextSeason：在刚刚过去的GC展中，Capcom公布了一款名为《Remember Me》的游戏，虽然当时得知消息后并不太在意，但看过实际试玩后，还是感觉这款游戏的灵感来自于某部非常著名的电影，虽然这部电影在出到第三部之后就没有在推出续作，但感觉还是让我震撼。其实我觉得这款游戏的女主角Neo本就和那部电影的男主角同名，如果该作女主角换上黑色的风衣，戴上黑色的墨镜那就更接近了。各位小编对于这部作品有什么看法呢?

其实我觉得还是有点区别的，《记忆猎人》内容也比较新奇，让我想起的电影其实是卢卡斯的毕业作品《THX 1138》，不知道大家有没有看过。

这部作品题材很不错，希望不要雷掉啊。

你要对Capcom有信心。

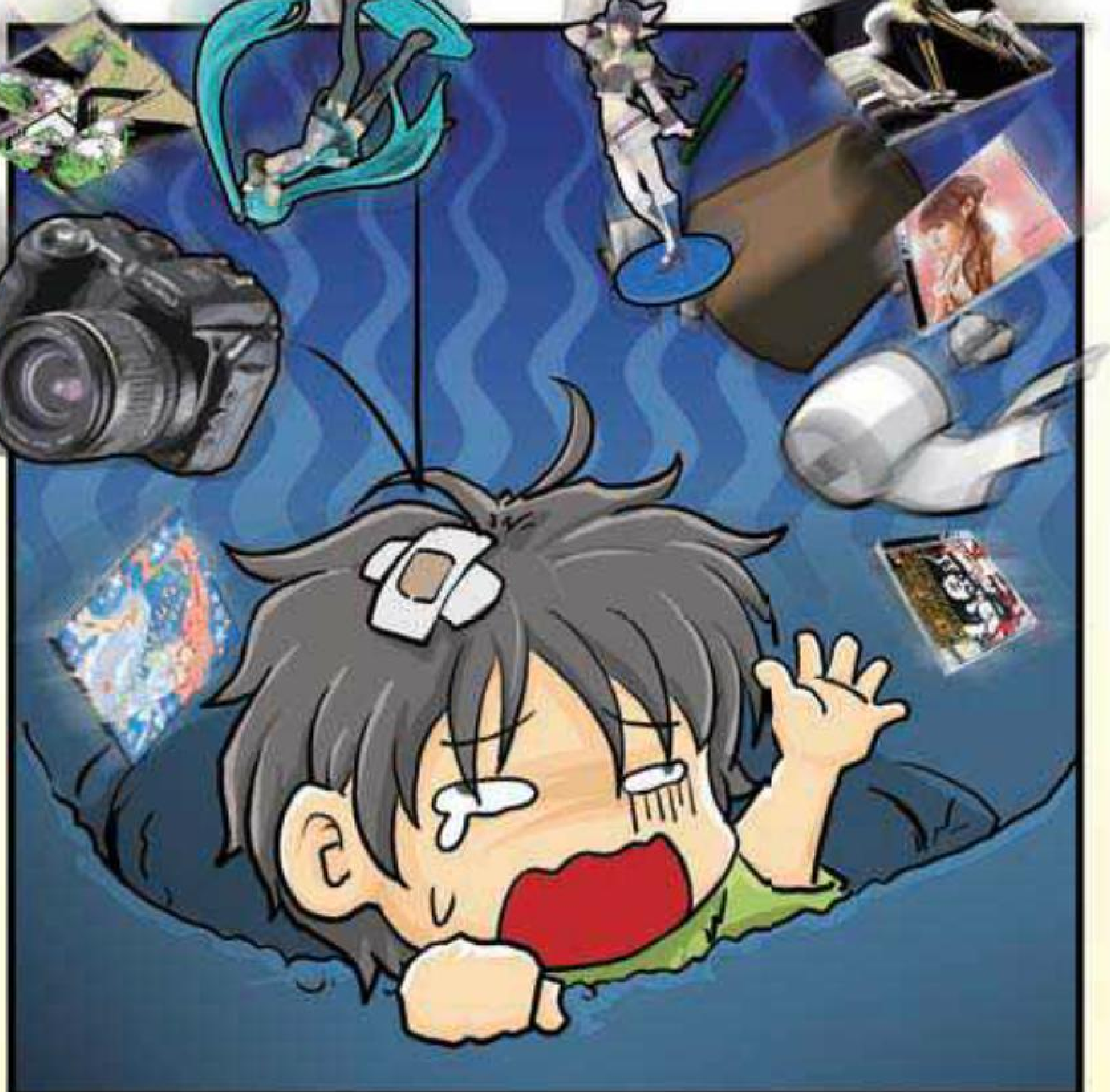
Capcom虐我千百遍，我待Capcom如初恋！

节操掉一地哟~

Email Leon：最近《生化》的话题真火，我想说电影版的《生化危机5》也快要上映了，期待小编们的继续猛烈吐槽啊，别让我失望！

这个……应该是会有的，我和八重樱都期盼着这一刻的到来。

Email 冬之彼方：古人云："手办无尽头，偶像需谨慎。COS穷三代，单反毁一生。养娃徒四壁，霹雳就是坑。游戏烧不尽，痛车最拉风。"小编快来看看你取得了多少个败家成就了，反正我是有好几个了……



我仔细数了一下，手办、偶像、COS、单反甚至是养娃都好说，霹雳这种超高端收集我想编辑部里是没有的吧，游戏倒是有不少，但这烧不尽……我只能认为是文艺夸张描述了吧，不然连烧个D版我都觉得心疼啊。至于车子，我想编辑部里有车的都没几个，搞痛车这种东西哪搞得起啊。

阅毕，九老师帮我发一下感叹吧。

虽不中，亦不远矣。

宅海无涯苦成逼。

其实还有一个重要成就，那就是买一套房做自己的宅基地，我这次出游，发现印尼那边别墅价格极低，各位老师们不妨考虑一下。

上班来回几千元机票伤得起么！

喂，你的印尼之旅不是已经结束了吗？收收心吧！

本期流行游戏

《变形金刚 赛博坦的陨落》

铃、华尔兹、稀饭

这是赤果果的搞基吗?!

——看到OP影像中出现擎天柱公主抱大黄蜂的场面时，铃忍不住将刚喝到口中的咖啡喷到了屏幕上(详见右页四格)

《爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士》

洛克、稀饭、宇宙

你不懂萌点!

——洛克抱怨这游戏升级都在掉帧时，宇宙人怒骂道

《黑暗血统Ⅱ》

伽蓝、华尔兹、稀饭

每过两小时，我总会默默退出游戏进行一次备分

——游戏全面进化，惟独存档系统大倒退，由于游戏只有一个存档，再加上游戏各种恶性BUG，制作攻略过程中曾遭遇死档而被迫重开新档的伽蓝只好出此下策

《女神异闻录4 午夜竞技场》

狼来了、胜负师、九兵卫、洛克

节操是什么?

——毅然抛弃有爱的雪子换上手难度为0的番长的洛克留



青岛市 无奈的GK：在微博上看到星夜喜当爹的消息，才突然间察觉到有些小编已经到了为人父母的年纪。单看编辑们在杂志上的发言很难发现年龄上的差距，果然喜欢玩游戏的人都显得比较年轻吗？不知道20年后UCG的新闻官会不会是小星夜呢？哈哈~

当爹真辛苦呀(T_T)，泡奶粉、喂奶、换尿布……说起来好像没什么，但是做起来真让人手忙脚乱呢！还要担心宝宝是不是身体不舒服、有没有呛奶、黄疸之类，当然还有屎尿乱飙之类的，关键是要习惯三更半夜的哭声……小家伙果然比任何游戏的最终BOSS都难对付呢！

Email 打不过就跑：欢迎扫雷行动回归，雷运大会笑死我了。不过我不得不说一下，人家蹦床的那个男人叫王杰怎么了？别说有个唱歌的男人叫王杰，我身边叫王杰的男生也是不少啊。求华尔兹给个解释。

这……当时我脑子里浮现出的是我儿时暗恋的女生叫王洁，各位，对不住了……

就算是王洁，也有不少男生叫这名字的！

我不信，这不可能！

我小时候暗恋的一个男生就叫王洁。

……

Email 姚健炜：其实我很想知道纱迦为什么每期都能全成就那么多游戏，有时更是一期就全成就七、八个游戏！莫非纱迦一天从早到晚都是打游戏的?

作为一名游戏编辑，每天游戏时间自然要比普通人多一些。而且每次我列出的一大堆游戏中，除了特别注明的手WP游戏外，还有些游戏是XBLA即下载游戏，这两类游戏全成就耗时其实并不多啦！最后，欢迎前来交流！

Email JOJO K：《无间龙头》实在太好玩了，绝对是这个月最强的黑马，不过我玩到去温斯顿家装窃听器的部分，最后逃走时撬锁开锁开了2小时了，为什么我就是打不开，求小编们帮忙解决！

不会吧，我记得很简单啊，攻略里有写，只要轻轻向上抬右摇杆，让指示呈绿色后就可以了。

哦，原来是这样，可我分不清红色和绿色，搞了半天都没反应，这该如何是好？色盲伤不起啊！

好吧少年，我总算知道你为什么开了2小时的锁了……

这游戏太不人性化了，明显应该照顾色盲、色弱的朋友，在撬锁的时候加入更多的提示，比如响起各种欢快的音乐。

Email Helleb：看来编辑部已经彻底被《P4U》攻陷了，小编寄语里几乎有一半编辑都在说《P4U》的事，甚至连"读游戏"栏目都是《P4U》的剧情解读！看过"读游戏"之后，我才发现一直被我认为是乱斗的《P4U》居然也有这么一本正经的感人剧情，就忍不住想要玩一玩了！求达人狼来了同志推荐一名格斗游戏废柴也能快速上手的角色吧！

推荐《女神异闻录4》的主角——鸣上悠，他的实力在本作中排行S级，招式判定强悍，起攻和近身压制能力都非常强力，被对手压制时也有逆切以及责任相对较小的觉醒超必杀技，假如对手是远程角色，鸣上悠也有对应的飞行道具作为牵制的手段，总之是一个非常适合新手、简单粗暴的角色。这里推荐一个最快的上手思路：当不知道要做什么的时候，就用2B吧！2B拯救世界！

南昌市 俞渝：各位小编们八成都已经看到了《鬼泣DMC》中维吉尔的新造型了吧？我猜八老师是不是又要仰面朝天放声痛哭了呢？距离游戏发售还剩不到半年，不知道Capcom在这段时间内还会丢出什么地雷出来，反正我已经淡定了，就算是斯巴达出现也不会刺激到我了……

我在看到维吉尔时的确是产生过崩溃感，但只是非常短的时间，估计只有10秒左右吧，随后便恢复了常态，露出金馆长的招牌笑容。其实现在再拿角色的崩颜说事已经没有什么意义了，只要游戏品质还对得起《鬼泣》这个名字就没有不玩的理由。毕竟咱玩的是动作游戏，而不是恋爱游戏，您说是不是这个理儿？

Email BJM：刚开始看大阪游记时我无比激动，而且九老师的讲解也很对我胃口，没想到九老师还有着一些当导游的潜质哦~可当我看到游记第21分钟时，我彻底无语了，在九老师为我们讲解得兴致勃勃时，那只在街上乱跑的野生女仆是怎么回事啊喂！而且那只女仆还显得如此的气定神闲，想必也是一只有主人的女仆，可到底是谁把自己家里的女仆给放到大街上乱跑的啊魂淡！！！怎么没给我碰上呢？

所谓种瓜得瓜种豆得豆，日本有着得天独厚的土壤，种女仆当然就得女仆咯（被老编抽飞）。相比圈养的，还是野生的女仆比较原汁原味，大家以后有机会去日本一定要见识见识。

Email 洛克人TXT：各位小编们七夕快乐，小弟身在外地，因为工作的关系，连好好的中国情人节都没法陪女朋友过，幸好得到女友谅解，买了一束鲜花赔罪才算安全过关。不知道各位小编们在这个浪漫的日子里都是怎么度过的？就我所知，胜负师、纱迦和刚当爹的星夜都是已婚人士了，应该就是陪太太出去吃个浪漫的烛光晚餐吧？其他小编我就不得而知了，听说稀饭是有妹子的人，不会是连夜跑回广州约会吧？其他小编们又是怎么过的呢，能不能剧透一下？

白天上班，晚上吃完饭拉着儿子散步，回家给他洗澡，哄他睡觉，九点多去单位加会儿班。忙里偷闲，和同样在加班的同事切两盘《P4U》，12点左右回家洗洗睡了……周五时听别人说起才恍然大悟，原来昨天不是个普通的星期四。

我真没回广州啊，只是提前送了女朋友一对《怪物猎人》的艾露猫杯子，原本以为可以讨她欢心，结果她看了以后撇撇嘴，不屑地说这杯子又小又没盖子，能用来喝水吗？所以和三次元的世界交流还是很难的，各位想要脱团的同宅们要有心理准备啊！

稀饭个禽兽跑去陪妹子聊电话，七夕那天不跟大队去吃烧烤喝酒顺便诅咒情侣们去死去死，烧死他！

对，烧死他！还敢在晒自己买猫猫杯的土豪行为！

必须烧死不解释！记得把他的巡音手办留给我！

烧死烧死！他帮我买《黑暗血统2》时我欠的钱也不用还了！

你们太坏了。

烧死他会掉落一台有金会员资格的X360哦，然后你就不用花钱买了。

好吧，为了我能有更多钱买零食，稀饭你就牺牲一下吧。

铃姑娘你……三次元好可怕，妈妈我要回家！

Email SHEVA：某日收拾书柜时把UCG的283期找了出来，也就是上一年的TGS特辑！想一想，今年的TGS也快到了，希望这次UCG能再做一个关于东京的特辑，介绍东京的景点和秋叶原，然后录成视频放到碟子上，真心想看看那个发梦也想去的地方（谁叫我RP不爆发抽个特等奖Q_Q）。

其实每年的TGS特刊都会用视频和文字的形式带领读者们游历秋叶原，久而久之也担心读者们会不会已经厌倦了这一类内容。如果大家还有什么特别想看到的内容或是好建议，欢迎写信给我们，共同将这一期TGS特刊做到完美。

不如今年九老师去池袋转一圈吧，写篇游记回来肯定能吸引不少女读者！

根本就是稀饭你自己想看吧喂！真写池袋游记的话广大男同胞可就要撕书啦！

真是冤枉，我只是想拉拢一下女读者们的人气而已……

（注：池袋是东京地区针对女性ACG迷设立的商业区，主要经营腐向商品。）

基情燃烧

剧本：铃



南平 松开那个妹子：我平常喜欢看很多杂志，UCG 当然是其中之一了，除此以外还有《故事会》、《南都周刊》和《家庭医生》，有时候甚至会拿弟弟妹妹爱看的潮流杂志来翻一翻，虽然许多杂志上的东西我都接触不到，买不到或者根本不关心，但很多时候看到一些新奇的东西总是会觉得大开眼界。而我从来没有在浏览网页时有这种感觉，看到微博时虽然新的东西多，但重复转发和真真假假的东西也不少，看多了还会让人觉得烦。所以有时候真是感叹，哪怕网络再发达，我们还是不能少了像 UCG 这样的杂志来为我们精心过滤无用的信息，把最精彩的游戏资讯带到我们读者眼前。说起来，各位小编们平常都有看杂志的习惯吗？都是看些什么类型的杂志？

拿一本《故事会》进厕所打法无聊的蹲坑时光是我的最爱。

我还是倾向于快点解决然后干点别的比较好，杂志方面，《南都周刊》志算是我的最爱，它在新闻深度读解方面的角度很特别，往往可以给人不一样的视角，例如某本杂志对于本次伦敦奥运会做了一次关于伦敦相关艺术展出的报导，也让我知道了原来古代的奥林匹克不但是运动会，还是艺术比赛，相当有意思。

平时爱看《SIZE》和《看电影》，看前者是想要让自己随时保持最 IN 的状态，后者则是用来决定什么时候去电影院看正片用的。

其实我有时候会买一些跟 ACG 相关的日刊来看，不过很多时候只是为了杂志附送的赠品而已。

我现在惟二看的杂志有两类，不过都有限定条件。其一是《知音》，不过仅限于我在姑姑家时，因为只有她家才买这类杂志，我就正好用来打发时间兼学习知音体；其二是《网球》，每逢费天王取得好成绩的时候我就会买来看看上面的报道，虽然上面也有一些面向新手的实用内容，不过对于我这种一年都打不了几次网球的人来说实在是用不上。

杂志是神马？哥从来没有听说过！

你自己正在写的就是杂志，谢谢……

Email 芯片男孩：本人借 UCG 提醒大家：下雨天打闪就不要使用电子产品了！下雨天，我忍不住游戏的诱惑打开了主机，谁知刚一打开电视就关了，原本以为是普通的跳闸，可发现电视打不开了，主机画面也显示不了。找人一查，主板都烧了……所以大家千万不要在雷雨天玩游戏啊，血的教训！

确实是有这种隐患的，雷神发怒的时候大家一定要将大功率的电子设备关掉，选择看会儿书或者玩玩掌机都是不错的选择。

是啊，烧机器是小事，万一劈死个人怎么办？

请问楼上的，你到底是做了多少亏心事啊？



一刀有话说（特别版）Vol.60

结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第 5 轮，也就是 7 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）

获奖者：林家俊（中山）**作品**：3 号《夏日与理世》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

MR.children（南宁）	1 号《KOF13 全家福》	RCao（广州）	7 号《夏恋》
KOKO（锦州）	2 号《夏诺雅》	月の命（肇庆）	9 号《海中盛开之樱》
陈志远（珠海）	4 号《魂斗罗 FC》	Altoris（广州）	10 号《四合驭世》
EXAM（香港）	6 号《洛克人 ZERO》	大墨（武汉）	12 号《王异》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 8 月份评选活动的获奖情况。

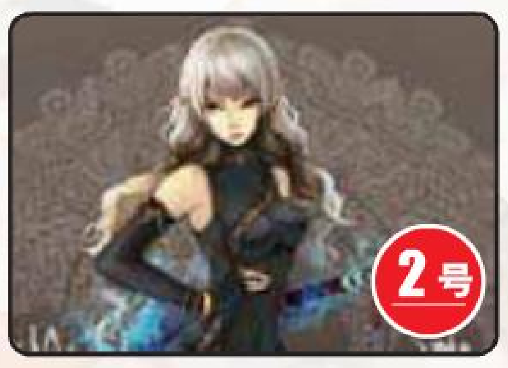


在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2012 年 9 月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 9 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《闪电》
作者：亡灵 Chocobo（昆明）



总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《原创 MM》
作者：E·Ttsin（深圳）



总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《响诗篇 AO》
作者：月の命（肇庆）



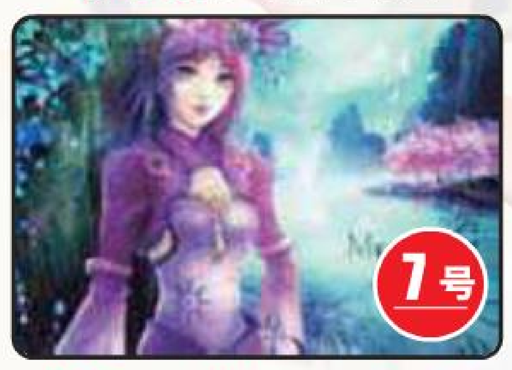
总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《Saber》
作者：邪恶隆（广州）



总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《ZETMAN》
作者：LEVEL-T（上海）



总第 305 期（2012 年 9A）
作品：《襄铃》
作者：伽蓝业火（常州）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《灯笼鱼装 MM》
作者：伽蓝业火（常州）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《电锯初音》
作者：袁照辉（东莞）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《狩猎大海龙》
作者：萤之光（广州）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《但丁 & 贝姐》
作者：幺幺的午餐（常熟）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《NBA2K12》
作者：LEVEL-T（上海）



总第 306 期（2012 年 9B）
作品：《超凡蜘蛛侠》
作者：招财小强（天津）

郑州市 毛线史诗：终于收集齐了《新超马兄弟 2》的 100 万枚金币，真是个枯燥乏味的过程。刚开始玩时发现本作金币这么多还很开心，后来发现除了 100 金币加一条命的传统设定外没有其他任何作用，顿时感到无力。设身处地替马里奥大叔想想，他估计也不会开心吧？难得能一夜之间变成了百万富翁，钱却没有任何能消化掉的途径，既买不了房也换不来车，甚至连变身道具都还得靠顶砖块来拿，实乃"金钱如粪土"的真实写照。想到此处，忍不住替马叔留下了几滴同情的泪水……

居然真把 100 万金币收集全了，这位读者无论恒心还是爱都令我自愧不如啊。就算什么奖励都没，这个游戏也没留下遗憾了吧……

虽然金币花不掉，但黄金不会贬值，备不住未来马里奥家就是黄金砌成的了！

没错！到那个时候，库巴要绑架的人就不是公主而是马叔了！

为什么觉得很糟糕……

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖

2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖

3名



北通原生铜HDMI高清线

7B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

九江 陆光尘

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

常德 席 翔 北京 任海波

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

上海 王江城 佛山 周寸金
清远 陈涛朗

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

安阳 李俊泰 唐山 吴啸天
梅州 郭博强 郑州 孙云诚
贵阳 雷鹏飞 厦门 李济世
太原 苏习习 青岛 岳庆和
石家庄 王忠武 重庆 高耀军

三等奖

10名



北通原生铜迷你USB数据线
(MINI 版)

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 你对 TGS 2012 报道有何建议。
3. 你是否有想对某位杂志撰稿人说的话，我们可以转达。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 9 月 20 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 46 辑，定价 16 元；第 47 辑，定价 22 元。《游小说》第 7、10、13、19~23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、15、22 辑，定价 12 元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183~186、188、189 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、167、187 辑，定价 16 元。《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、52、54、55、57 辑，定价 16 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元；VOL.5，定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6：定价 28 元；VOL.14、VOL.16、定价 32 元。《PSVita 专辑》：VOL.2，定价 32 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《3DS 专辑 VOL.3》，定价 32.00 元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11~13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌·桌游》：第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



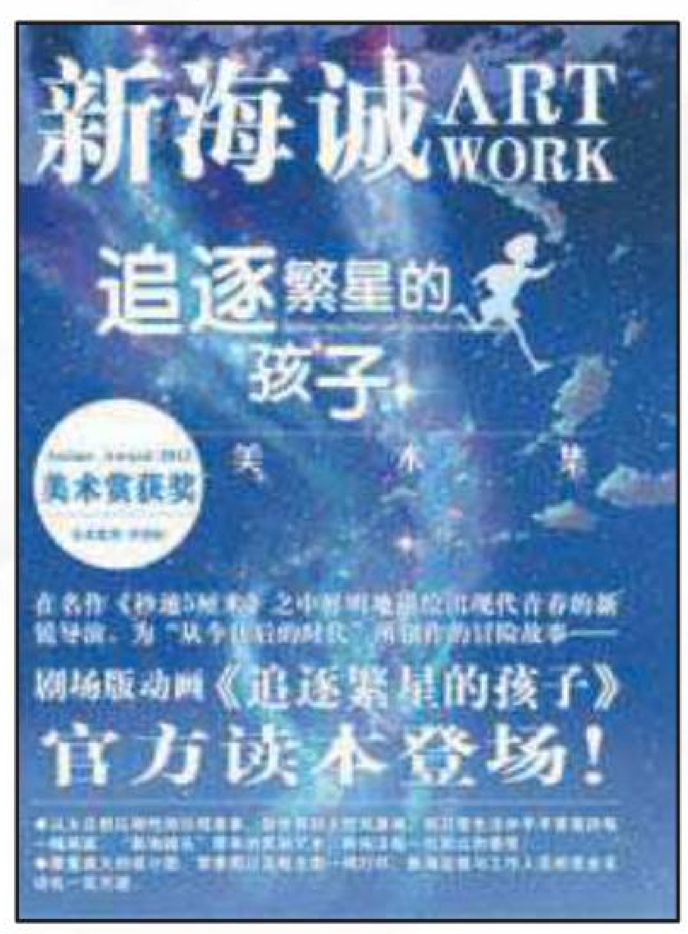
邮购地址：
兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205、210、211、213、215、271~275、278、282、287、288、293~296、299、302、304~306 期，定价 12 元/期。总第 220、223~226、232、233、235、246、247、251、257、260、262、265 期，定价 9.8 元/期。总第 229、254 期，定价 15 元/期。总第 137·138、207、212、267·268 期，定价 19.6 元/期。总第 277、301、303 期，定价 18 元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《萌×绘》第 1、2 辑，定价 25 元/辑；《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 2 辑，定价 28 元/辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元/辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3~5，定价 9.8 元/辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元/期；第 29、30、31 期，定价 22 元/期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元/期，第 63、66、67、69~71 期，定价 18 元/期。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



在海天一体的泳池游泳，有一种溶化的感觉。

摄影：纱迦

纱迦



★Xbox中国大陆官网已正式上线，请记住8月28日这个日子。这标志着Xbox LIVE已正式挺进中国大陆，尽管目前官网东西不多，但这至关重要的一步已经迈出。

★8月相对来说比较清闲，于是把去年攒下来的婚假用掉了。这期间去了一趟巴厘岛，果然不愧是全球知名的度假胜地。那里除了风景如画，气候宜人，更难得的是人不多。国内也有很多不错的景点，但想找个清闲的日子去旅游几乎不可能。这真是一次难忘之旅。

★这次巴厘岛之行也让我明白了旅游胜地和度假胜地的区别。去旅游胜地，就应该多看看不同的景点，那些世界闻名的景点不会让你失望；而去度假胜地的话，与其跑来跑去看那些名气不大的景点，倒不如找个风景如画的地方慢慢享受假期吧。

★《X360专辑》第19辑即将上市，这次专辑会迎来全新的改版，新增下载游戏乐园、DLC补完计划两大栏目，非常给力！此外成就集中赢、软组织等传统栏目也有变化，专辑整体朝着更实用、更全面的方向发展，各路软饭不要错过。嘛，因为如今跨平台游戏越来越多，所以PS3玩家买来看看也肯定是大有帮助滴！

★不知不觉间，我已经从一个伪足球迷转变为真网球迷，每年还假模三刀地下场打上那么几场网球。截稿前美网刚刚开幕，希望能看到自己期望的结局。

本期全成就游戏

COD 现代战争3
猎杀 恶魔熔炉（日版）
猎杀 恶魔熔炉（欧版）
特种部队 眼镜蛇的崛起（美版）
特种部队 眼镜蛇的崛起（欧版）
信赖铃音 肖邦之梦（美版）
BulletAsylum（手机版）
死光

胜负师



［铂］有个问题困扰了我差不多半个月，就是自己第200个白金到底要白哪个游戏？纠结来纠结去搞得很多游戏都不敢开打。这两天终于想通了，其实不必拘泥于“数字游戏”，因为200不会是最后一个。

［金］编辑部格斗众里流行起了“熟人对策”这一说法（源自梅原大吾的自传），是指熟悉了对手之后专门利用其习惯攻其弱点，而不是靠自身实力来取胜的方式。由此，继“今天手感不好”、“手柄/摇杆有问题”、“你用的角色性能太强”之后，“熟人对策”成为对战时失利者的第四大借口。“你赢我也没什么了不起的，不就是熟人对策练得好吗？”打嘴仗时挺管用，而且听上去比什么摇杆坏了高端多了，呵呵！

［银］很久不看本土的唱歌比赛了，最近看“中国好声音”和“清唱团”感觉不错，还学了几首歌准备以后在KTV唱唱看，谁最后夺冠我反倒不太关心，管他白幕黑幕呢！

［铜］这期经历了一个“第一次”让我很唏嘘，那就是——我第一次以家长的身分参加家长会，是家长会耶！唉……

本期个人签名

在实战中想打出一套7000以上的连段怎么这么难？

铭



最近比较没空，《P4U》整期几乎都没碰一下，结果是本来走路就不流畅，现在路都不会走了，太悲剧了！

七夕节什么的完全都不记得，收到礼物的那一刻才想起来，收获了一盒巧克力和一张因资金和时间问题迟迟未入的《蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版》，所以那一整天都很开心，嘿嘿嘿！谢谢某人喽，这么远这么忙还惦记着。当天下午母亲大人还打电话问我今天怎么过七夕节，答案只有一个：加班！

某日加班才到晚上十一点，和伽蓝同学一起结伴回家，走到公司楼下发现一辆面包车正在肆无忌惮地掀开井盖捞地沟油。拜托，现在才十一点呢，敢再早点捞吗？中午十二点怎样？

有好友跟我抱怨说自己刚进某单位，结果全员待遇就下降了一大截，还未过试用期的她顿时感到前途无望，节哀吧少女，快点振作起来，未来在自己手中啊！

NOW PLAYING

《变形金刚 赛博坦的陨落》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版》

星夜



★结婚、老婆怀孕都没跟大家说，突然就蹦了个儿子出来，让大家受惊了……这里先补充汇报一下情况：掐指算来，其实领证已有5年多的时间了，正式办婚礼至今也有3年多的时间。老爸一直催着开枝散叶，但是之前总觉得没必要太早生，于是一直拖着。不知从何时起，对于小区里活蹦乱跳的小朋友们越来越觉得喜欢，可能是随着年龄的增长，想当爹的心开始觉醒了（*^_^*）。然后才发现并不是你想要孩子就能随时如愿的……于是当孩子终于顺利降生，那一刻的激动难以用言语表达，惟有感激上天的恩赐。

★虽然对带小孩如何辛苦早有准备，但是这种S级难度的任务还是让我措手不及。很多细节只有亲自经手了才知道，比如泡奶粉在水量配比、水温调节以及每次应该喂多少等方面都有许多讲究，喂完之后还要抱着拍半天背，要不然随时可能吐奶。加上每隔两个小时就要喂一次，其间还要洗奶瓶、勤换尿布，真是一刻都不得闲呢……最麻烦的是小宝宝还没有形成生物钟，大半夜还要被哭声闹醒然后喂两三次奶，不过大多数时候宝宝的哭声根本闹不醒我，只能辛苦了正在坐月子的老婆……

★《游戏·人》十周年特刊在儿子降生之后不久截稿，还好事先已经将大部分内容准备好，不至于忙得焦头烂额。这本特刊的筹备过程正是孕晚期期盼孩子降临之时，对本人具有非凡的意义，但是也因为许多客观原因而导致不少想法没能实现。不过这仍然不失为一本精彩纷呈的特刊，还望各位读者大人多多支持！

本期个人签名

除黄疸，宝宝要尽快完成这第一个任务哦！

洛克



估计这期还是很多人写《P4U》，于是我就不写了~

这期杂志制作过程中接到父亲电话，告知爷爷近段身体不太好，虽然之前早有准备，但心还是一下提了起来，希望爷爷身体早日好转。

一到下半年总觉得时间不够用——刚玩着《女神异闻录 Persona 4 黄金版》，《闪乱神乐》新作、《初音》PSV 和《爱夏的工作室》又相续杀到，另一边《蝙蝠侠》和《蜘蛛侠》的 IMAX 版还不知什么时候才能腾出时间看，游戏太多有时候也是煎熬啊。

《第 2 次机战 OG》的 PV3 令人眼前一亮，当然游戏的价格也让人"眼前一亮"，好在本作有港版，不然钱包真得滴血了。

本期个人签名

1. 偷渡什么的最讨厌了！
2. 某个傲娇的家伙还是快点将我的《死亡微笑 2》带过来吧！

伽蓝



某天在 QQ 上和多年未见的高中实习老师聊天，虽说是老师，但实际上更像是好友。时光荏苒，虽然当年的冬菇头小姑娘已成人妻，但惟一没有改变的是她与她同为人民教师的丈夫依旧是 UCG 的忠实读者，听说她丈夫还经常和学生一起玩游戏，看来有的读者来信说师生同乐确实不假啊！感谢游戏，在新时代成为连接心与心的纽带。

适逢 PSV 更新 1.8 固件系统支持 PS 游戏，本人怀旧情结一下子被触动，购入了几款 PS 游戏，以港服为例，一个游戏平均才 30 块，《生化危机 2》这种神作只卖 17 块，简直不要钱，而且这些上架的作品都不乏大作，希望重温经典的玩家千万不要错过这个机会。

本人一直都有看最近大红大紫的《中国好凉茶》，哦不，《中国好声音》，在最初我就预料到当选手各种身世被挖掘后，自然就会出现各种炒作各种黑幕的说法，但其实大家图个啥呢，在这个每逢晚会都要唱一遍"一人一首成名曲"的神奇国度，能让大众认识那么多红不起来的歌手已经很了不起了，管谁身后有没有一些小秘密呢，你说对吧？

NOW PLAYING

《黑暗血统 II》

稀饭

【衣】之前因为一直忘了洗，没有机会穿上杂志的 300 周年纪念 T 恤，直到最近才想起，就丢进洗衣机里和其他衣服一起转了转，没想到洗之前看起来还挺合身的衣服，不知道是本来材质就这样还是和洗衣粉八字不合，竟然硬生生缩了一个码，套上去像是在穿紧身衣，无奈浑身没有肌肉只有肥肉，实在不想露丑，只好把衣服挂起来当装饰品，顺便激励一下自己减肥吧。

【食】刚来编辑部那会儿还觉得可以用附近的餐厅撑一年，没想到现在刚满一年就已经开始习惯晚餐跑去较远的餐厅解决了，至于附近的餐厅……午餐时硬着头皮啃一顿就是最大的极限了。严格来说倒不是这些餐厅有什么糟糕的地方，实在是味觉审美疲劳得太厉害了。

【住】天气最热的几个月，宿舍的空调开始滴水，害得我每晚都要拿盆接，室友心の永恒笑称是空调得了热感冒，没想到这话竟然应验了，天气一转凉，这空调竟然就不滴水了……下次我是不是该给空调准备点感冒药什么？

【行】最近在家和编辑部这边都有打过车，真是不得不感叹两地车费差异之高，在广州打车的钱，似乎只够在编辑部这边走一半路程，出行实在是太可怕了。



NOWPLAYING

《我的世界》、《尘埃　乐土传说》、《敢死队 2》

华尔兹

※《黑暗骑士崛起》之所以能够上映，并且一刀未剪，与中国影迷以及诺兰导演本身的坚持是分不开的。之所以可以这么理直气壮，相信也与诺兰《盗梦空间》在国内的热映有关。不过真正懂蝙蝠侠的还是圈子内的年轻人们，这种注重内涵式的电影可能在国内永远取得不了像《阿凡达》、《变形金刚》般的票房成功，却足以让每一个看过的观众心里留下一个只属于蝙蝠侠的烙印。

※《无间龙头》全成就只差最后一个"帮派满级"，这个成就实在太恶心了，玩家如果通关没升满，要不然重玩，要不然就必须去花 160 点去买最后的升级包（详见本期研究部分）。买了之后就全了，让顿时有种玩网游的"赶脚"。SE 在我心中就是哪吒、三毛、金刚葫芦娃。

※小 Taylor 的新歌出了，虽然这首《We Are Never Ever Getting Back》非常不错，只不过，我怎么觉得你越来越不像乡村歌手了……



本期个人签名

我想休年假啊岂可修。

宇宙人



★今年 ASL 日本本场居然真的把水树和 Jam Project 给黑幕了！真的没有了！虽然 10 月底还是会来上海表演，但就算有他们出场我也没法去看啊，激动个啥呢╮（╯▽╰）╭

★不久前才从友人那里拿回来的 Wii，刚才又跟着快递小哥送去了另一个友人那里了。记得从前一个友人那里回来之后，我连箱子都没拆就直接寄给了另一个人，然后这次又没拆开就寄了出去。不是因为不想玩，而是我能抽出时间玩或者有大作想玩的时候机器却没在我身边，于是也懒得让别人寄回来了。算算现在已经两年了吧，原本雪白的机身到底是依旧雪白，还是已经变成五颜六色，抑或刚寄出的箱子里面根本就没有 Wii——我都不知道了 - -|||

★说起 Wii 就想起《胧村正》，最近的《尘埃　乐土传说》在流畅性和爽快感方面颇有当年《胧村正》的感觉，但玩一段时间之后发现跟后者还是相差甚远，BOSS 战不仅单调而且还有很多令你哭笑不得的设定，比如最终 BOSS 会跟着玩家傻跳，没血了会傻乎乎地走到墙边等你来砍等……所以我还是玩通关就算了，反正是用稀饭的账号，填坑的重任就交给你了稀饭 ~~

本期个人签名

填坑之路漫漫其修远兮……

狼来了



【游戏】经过一段时间的努力，终于稍微提高了一些和拉比利斯对战时的胜率，除了连段比以往熟练外，也多亏了"熟人对策"。虽然说依靠熟人对策来取得胜利不利于单方面的提高，但假如被对策的人籍此了解到自己的坏习惯而改正，这样一来除了自身的水平会得到提高外，以往依靠熟人对策取胜的对手也会被迫重新做对策，如此良性循环下去双方的水平都会不断地提升。关键就在于"被熟人对策"的那一方是选择就此放弃、埋怨角色性能不如他人、换角色等负面行动还是"自我反省"改变自己的打法。PS：请不要对号入座。

【朋友】生日时收到了很多朋友和读者的祝福，在这里感谢大家的关心与关怀。此外还收到了一位读者的来信，这位读者得知我家 Woody 生病后专门写了数千字来将自己养宠物的心得与我分享，狼在感动之余也希望各位养宠物的读者能多多交流，增加这方面的知识，如此一来就算自家的宝贝生病了，也能对症下药而不是去医德败坏的宠物医院里充当被任意宰割的小羔羊。

Now watching

《钢铁神兵》、《美食的俘虏》

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.08.29-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

相信拿到本书的时候，学生一族已经进投入新一轮的学习，而新生们也从军训地狱中逃出来了吧（笑）？于此同时，让人感到无比煎熬的游戏淡季也随着凉爽的秋风过去，接下来等待着我们的将是美式游戏与日式游戏的轮番轰炸，各大机种每月均有大量新作推出。例如 9 月初就有《初音未来 女歌手计划 f》《边境之地 2》等大作，之后还有《生化危机 6》《刺客信条Ⅲ》《光环 4》《如龙 5 圆梦之人》《无尽传说 2》等一系列作品等待着玩家的到来，相信在下半年玩家所抱怨的不是没游戏，而是没钱和时间吧？

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
20 日	小小大星球	Little Big Planet	SCE	平台动作	日版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ－タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ－ス セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	信长的野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
2012 年 10 月					
16 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X（クロス）铁拳	Capcom	格斗	日版
25 日	终极地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
29 日	Fate/stay night	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年冬	灵魂献祭	动作	2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	最终幻想 X	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	角色扮演	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ～マジで天使を作ってみた～	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
25 日	终极地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
30 日	刺客信条Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	真・北斗无双	动作	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击	2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作
2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击	2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
2012 年 10 月					
11 日	勇气原点 飞翔妖精	ブレイブリ－デフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
25 日	AKB48+Me	AKB48+Me	角川 Game	模拟育成	日版
31 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
15 日	闪电十一人合集 园堂守传说	イナズマイレブン 1・2・3!! 圆堂守传说	Level-5	日版	
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成	2012 年冬	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	动作
2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石	热风・雷鸣	2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险
2013 年春	怪物猎人 4	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 9 月			
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド －银翼の覚醒－	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	角色扮演	美版
20 日	交响诗篇 AO 游戏 & 动画混合包	エウレカセブン AO －ユングフラウの花々たち － GAME & OVA Hybrid Disc	NBGI	益智	日版
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海时代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
		2012 年 10 月			
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
11 日	时间与永远	时と永远～トキトワ～	NBGI	角色扮演	日版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	终极地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ－クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
		2012 年 11 月			
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6 日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
29 日	第 2 次超级机器人大战 原创世纪	第 2 次ス－パ－ロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
		2012 年 12 月			
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
20 日	神明和命运的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年 12 月	真・北斗无双	动作
2012 年冬	纯白相册 2	文字冒险	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 9 月			
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド －银翼の覚醒－	NBGI	策略	日版
13 日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ－ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	角色扮演	日版
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンタ－× ハンタ－ ワンダ－アドベンチャ－	NBGI	动作冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレ－ト ポ－タブル	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	SD 高达 G 世纪 超世界	SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション オ－バ－ワ－ルド	NBGI	策略	日版
		2012 年 10 月			
4 日	灵魂驱动者	ソ－ルトリガ－	Imageepoch	角色扮演	日版
4 日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	NBGI	策略角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
18 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスタ－シャイニ－フェスタ	NBGI	音乐	日版
		2012 年 11 月			
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
		2012 年 12 月			
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ－タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 8 月			
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命战队ゴ－バスタ－ズ	NBGI	动作	日版
		2012 年 10 月			
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

09.11 铁拳 TT2

多机种 格斗 ■NBGI ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S

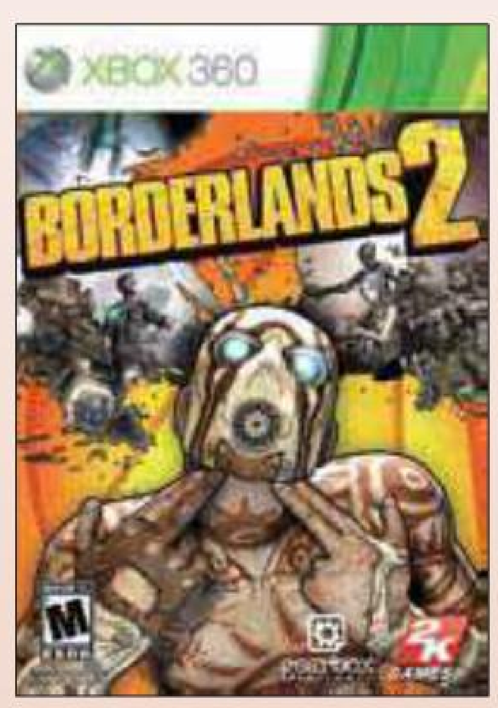


本作是累计销量超过 4000 万套的《铁拳》系列”的最新作，本作的街机版如今也是日本人气最高的格斗游戏之一。本作采用组队制，最大支持 2 对 2 的比赛方式，也允许 1 对 1、1 对 2 的情况出现。在实战中玩家需要通过及时换人来提高战斗力，此外也有让两名角色同时攻击的系统。全新的 FIGHT LAB 模式，可以让玩家培养属于自己的机器人，通过消费点数来提高机器人的性能。至于丰富的联机要素也是必不可少的，并加入了相当于工会的队伍功能，并有专门的在线集会所。

09.18 边境之地 2

攻略预定

多机种 角色扮演 ■2K Games ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



在玩家群中被定位为“射击角色扮演”的《边境之地》系列”一直以独特的魅力吸引着众多的玩家，而即将发售的《边境之地 2》将会在前作的基础上全面进化，在舞台方面，前作中可探索的场景主要集中在废土风格的荒原，而本作将新增雪原、丛林等场景，全新的职业系统也让人耳目一新，而作为游戏最大的亮点的武器系统也将大幅强化，经由各种不同配件组合后的武器数量可以说是近乎无限。即使你没有玩过前作，只要你是美式爱好者，就没有任何错过本作的理由。

09.20 小小大星球 PSV

PSV 平台动作 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B



可爱的麻布仔又回来了！早在 PSV 公布之初，这部《小小大星球》PSV 就映入了玩家眼帘。系列本着创造、分享与游玩的理念，将游戏 3.0 的乐趣带给大家。而本作在这些基础上，更是针对 PSV 的特性，增加了触摸、动态感应等功能。此外游戏利用 PSV 的摄像头可以拍摄物品制作成游戏中的道具，让喜欢创造的玩家如获至宝。本作还可以与 PS3 版的内容进行联动，喜欢平台动作游戏的玩家、系列 FANS 以及女性玩家们千万别错过这款 PSV 版的最新作哦。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

拿到本期杂志时，大家应该已经开学了吧？怎么样，刚刚过去的这个暑假是不是很开心？填了无数的漫画、动画以及游戏坑，一定让各位很有成就感。那么，不妨拿起画笔，为自己喜爱的作品画上两幅同人吧！既能加深印象，又能陶冶情操，还有机会拿到数位板大奖，何乐而不为呢？此外，8月评选获奖名单及9月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.60”。各位拿到杂志时9月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！



常州·伽蓝业火

一幅《怪物猎人3G》的高素质插画，表情娇俏可爱的灯笼鱼装MM，配以水墨风格的演绎，相比游戏本身硬派的风格，体现出了一种另类的清新美。画面细节方面处理得非常不错，服装的纹理和樱花树山脉都为作品增色不少。



广州·萤之光

在《怪物猎人》中，与经典的老山龙类似，狩猎大海龙也非常考验猎人耐心，一旦不小心忘带酸素玉，就会和这位可爱的女猎人一样陷入氧气不足的困境了哦！



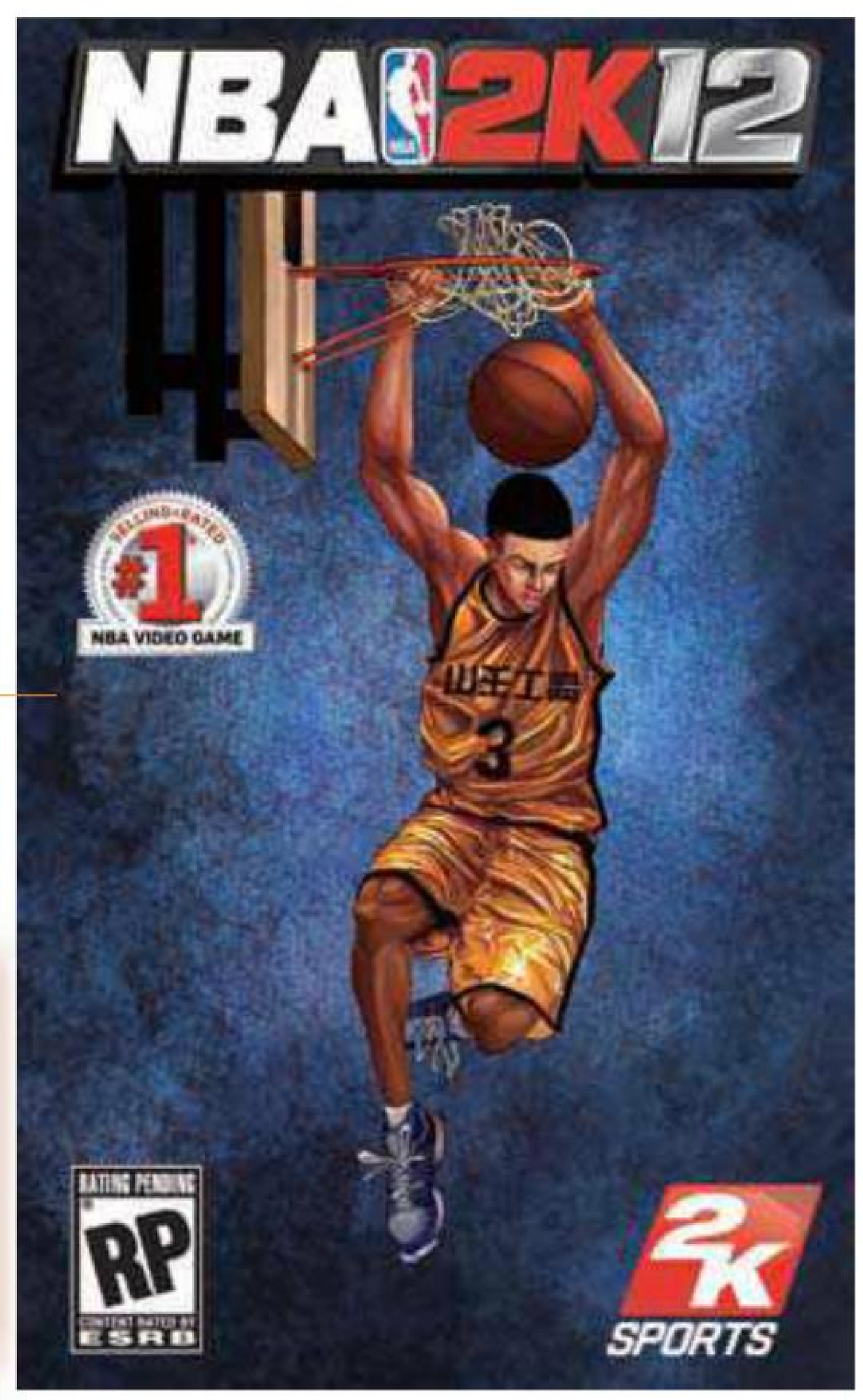
东莞·袁照辉

让初音穿上《链锯甜心》美式辣妹朱丽叶的服装，会是什么感觉？大概就是左图中的样子吧！尽管这细得麻杆一般的小胳膊是否能拿起电锯值得怀疑，但反差带来的萌感，还是很强烈的。



常熟·么么的午餐

《鬼泣DMC》初公布时，与系列前作反差强烈的“不良少年版”但丁令玩家大跌眼镜。相比之下，3代但丁和贝姐一起出现在这个构图中，感觉却很舒服。人设的差距啊！



上海·LEVEL-T

《NBA2K13》将于近期推出，但这幅同人封面却选择了《NBA2K12》，看来由飞人乔丹代言的前作实在是相当经典。在《篮球飞人》中，山王的泽北应该算是实力最强的球员之一了，他出现在这里，毫无违和感呢！



天津·招财小强

从《社交网络》中走出来的安德鲁·加菲尔化身的“超凡蜘蛛侠”带着一种略显忧郁的文艺范儿，而作者精准地把握了人物在气质上的这一特点，成就了这幅质量上乘的人物肖像画，很好很强大！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


孤岛危机 3
原名：Crysis 3 ｜ 机种：PS3/X360
类型：主视角射击 ｜ 发行：EA ｜ 发售日：2013年2月
拒绝服从，只为复仇！
探索七个奇迹，重回开放世界！
在纽约丛林中，强力复合弓才是最优秀的武器！

Xbox 360专辑 Vol.19

大16开240页+数据DVD光盘｜秋季更新号 全新改版

在X360即将迎来秋季更新之际,《X360专辑》率先进行“秋耕”！全新栏目“下载游戏乐园”，为玩家献上近期众多优秀XBLA游戏攻略；另一大新栏目“DLC补完计划”，对已发售大作的DLC进行跟踪报道；扩版之后的“软组织”栏目，增加大量实用性文章，让您的Xbox生活更加LIVE；经典栏目“典藏攻略”继续献上高品质攻略内容，“成就集中赢”让您的成就总分再创新高，“劲作前瞻”一网打尽年末诸多强作,外加三大特别策划。作为X360玩家的你，怎可错过如此好物！

全新栏目：DLC补完计划、下载游戏乐园

– 下载游戏乐园 –

我的世界｜地下城与勇士LIVE 赫顿玛尔之秋｜死光｜人间大炮
洞穴探险｜VR战士5 最终决战｜我还活着｜SEGA瑰宝合集

– 典藏级攻略阵容 –

链锯甜心｜极度混乱｜黑暗血统II
无间龙头｜超凡蜘蛛侠｜变形金刚 赛博坦的陨落

– 特别策划 –

Xbox LIVE十周年祭｜Ken Levine：反乌托邦奇兵
Xbox魔镜魅影分身

– 光盘收录 –

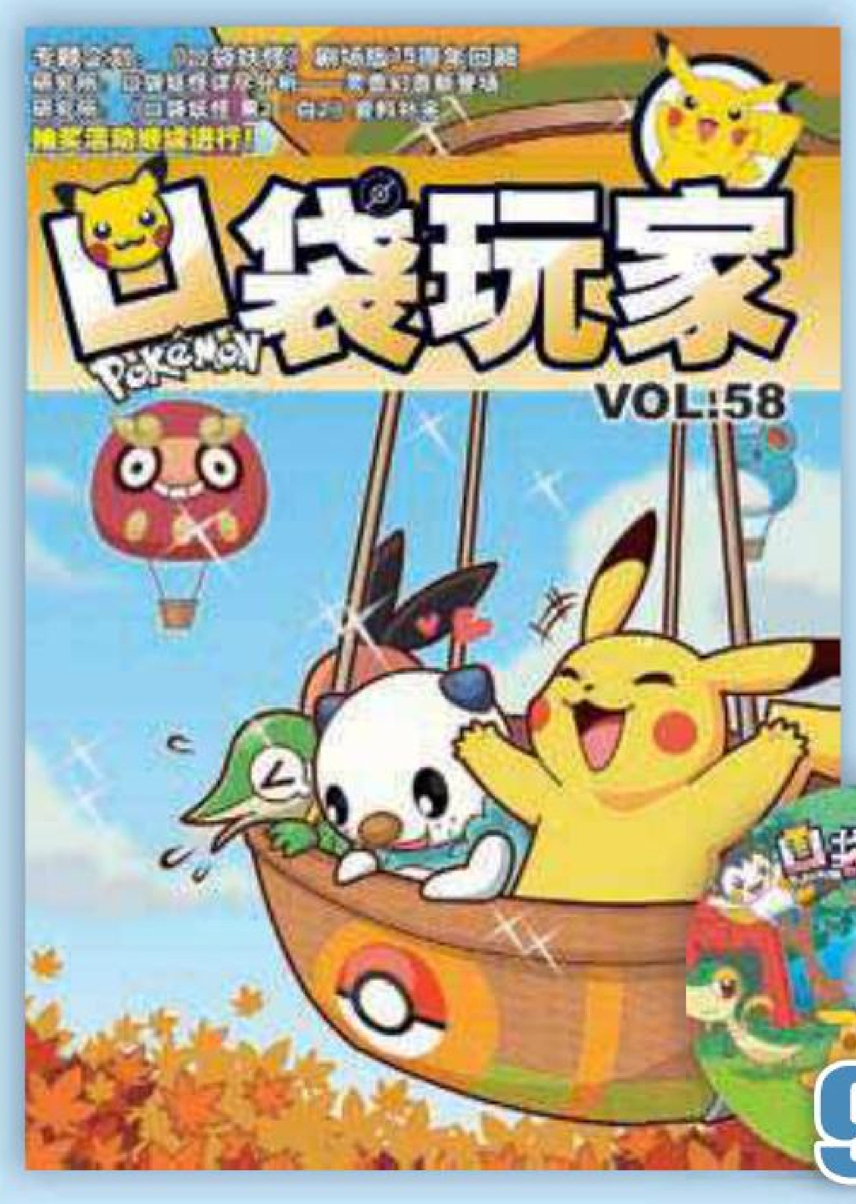
精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件

9月中旬 全国上市



口袋玩家 Vol.58

全彩32开224页+DVD+精美赠品



本辑《口袋玩家》，为大家带来《口袋妖怪 黑2·白2》更加全面的资料，包括649全精灵图鉴入手方法、全道具入手及效果讲解、全技能讲解、新版梦世界的完全讲解等。《口袋妖怪详尽分析》带来的是《黑2·白2》的灵兽和幻兽：托尔涅罗斯、拉恩德伦斯、梅萝爱塔、盖努塞克特，对四种神级精灵进行战术探析。《口袋妖怪》动画15周年专题，带领大家一起回味15年来《口袋妖怪》在动画的成就和故事，回顾从关东直到伊宿的冒险故事……光盘带来《最佳祝愿》的第二季动画，并有中文字幕广播剧《火箭队的秘密帝国》。本辑精美赠品：《黑2·白2》海报 ×2（世界锦标赛 +N）

9月8日 全国上市

萌×绘 二次元视觉欣赏综合画刊 Vol.3

全彩大16开80页+DVD数据光盘+大尺寸珍藏海报



不知道上期杂志中刊登的《扩散性百万亚瑟王》初级入门攻略各位读者看的是否满足？本期将继续这款炙手可热的手游的话题，献上《扩散性百万亚瑟王》的首本官方画集高清扫描版！收录众多靓丽卡牌的牌面图案以及说明文字，绝对值得各位玩家们珍藏哦！POP老师的萌化手机娘介绍以及萌帝军事大讲堂等精彩内容仍将继续，另外还有十余位一线美少女画师创作的“新娘少女”等待着各位接她们回家哦！

已上市 全国报刊亭销售中

PSV专辑 Vol.3

大16开208页+70分钟影像DVD光盘

想必不少同学都开始背上书包迎来各自的新学期，而编辑部的小编们也没有闲着，正制作属于PSV玩家的专门读物——PSV专辑 Vol.3。本辑的Vita动态不仅为大家介绍近期PSV的软硬件消息外，还为有意接触PSV软件编程的同学们准备了PSM入门教程，动手能力强的同学不妨尝试编写自己的PSV程序。Vita企划的专题将从多个方面展望PSV的未来，为你介绍当前为PSV开发游戏的重要厂商。攻略一直是我们最重视制作部分，本次的Vita攻略将为大家收录了《潜龙谍影 HD版》的超详尽攻略，让你“双白金”之路一路畅通，另外我们还针对大广大玩家，推出近期超热门的中文化游戏《女神异闻录4 黄金版》中文版全攻略。还记得当年大明湖畔的游戏时间1000小时的《魔界战记3 回归》吗？这次同样收录其超实用向攻略。此外还有《小骷髅》、《抵抗 燃烧天空》、《时间旅人》、《机动战士高达 SEED 激战宿命》等丰富攻略内容。附赠的影像DVD还收录大量PSV新作宣传影像，请用双眼去感受新一轮的PSV高清视觉盛宴。

– Vita动态 –

在PSV上开发软件和游戏——PSM入门教程｜DLC天国
PSV全面导购指南

– Vita企划 –

小公司，大力量——PSV的中流砥柱们

– Vita劲作 –

灵魂献祭｜刺客信条 自由使命｜小小大星球
索尼全明星大乱斗

– Vita攻略 –

潜龙谍影 HD版｜女神异闻录4 黄金版 中文版｜小骷髅
抵抗 燃烧天空 中文版

特殊报道｜部机动战士高达SEED 激战宿命
时间旅人｜魔界战记3 回归

9月上旬 全国上市

